

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE FILOLOGÍA

Departamento de Filología Inglesa



TESIS DOCTORAL

Los mitos de Cthulhu como movimiento literario

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Rodolfo Muñoz Casado

Director

Juan Manuel Núñez Yusta

Madrid, 2012

© Rodolfo Muñoz Casado, 2000

LOS MITOS DE CTHULHU COMO MOVIMIENTO LITERARIO

TESIS DOCTORAL

RODOLFO MUÑOZ CASADO

**TESIS PARA EL GRADO DE DOCTOR DIRIGIDA POR EL DOCTOR D. JUAN
MANUEL NÚÑEZ YUSTA**

RODOLFO MUÑOZ CASADO

LOS MITOS DE CTHULHU COMO MOVIMIENTO LITERARIO

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE FILOLOGÍA
DEPARTAMENTO DE FILOLOGÍA INGLESA
PROGRAMA DE LITERATURA INGLESA Y NORTEAMERICANA
TRES DE ABRIL DE 2000**

Only for the sensitive

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN: LOS MITOS DE CTHULHU EN RELACIÓN CON LOS FUNDAMENTOS DE LAS TEORÍAS SOBRE MOVIMIENTOS LITERARIOS 8

- Planteamiento de la tesis
- Fundamentos teóricos de los movimientos literarios

2. LOS ANTECEDENTES

2.1 La literatura fantástica

2.2 Los antecedentes en Norteamérica

2.2.1 Los condicionantes históricos y el entorno social

2.2.2 La tradición del folclore literario en Norteamérica: los primeros precursores de la literatura fantástica

2.2.3 Temas y motivos: su posterior influencia en los Mitos de Cthulhu

2.2.4 Edgar Allan Poe

2.2.4.1 Su importancia dentro del ámbito de la literatura fantástica

2.2.4.2 Su influencia personal en H.P. Lovecraft

2.2.4.3 Su influencia literaria en los Mitos de Cthulhu

2.2.5 Ambrose Bierce

2.2.5.1 Su personalidad y su obra dentro de las corrientes literarias tradicionales norteamericanas

2.2.5.2 Lo sobrenatural en su obra

2.2.5.3 Su influencia literaria en los Mitos de Cthulhu

2.2.6 La literatura fantástica de misterio y horror en los autores clásicos norteamericanos del siglo XIX: Nathaniel Hawthorne, Herman Melville, Henry James

2.2.7 El puente hacia los Mitos de Cthulhu: Robert W. Chambers y *The King in Yellow*

2.3 Los antecedentes en las Islas Británicas

2.3 Prefacio

2.3.1 Rasgos de la antigua tradición folclórica en las Islas Británicas

2.3.2 Desarrollo de la tradición literaria relacionada con el relato corto de misterio e imaginación

2.3.3 Los predecesores británicos de los Mitos de Cthulhu:

2.3.3.1 Aspectos generales

- 2.3.3.2 Arthur Machen
- 2.3.3.3 Lord Dunsany
- 2.3.3.4 Algernon Blackwood
- 2.3.3.5 Montague Rhodes James
- 2.3.4 Proyección de los autores británicos en los Mitos de Cthulhu
- 2.3.5 Influencia de los predecesores británicos de los Mitos en la literatura británica del siglo XX a través de los propios Mitos de Cthulhu 98
- 2.3.6 La pervivencia de la tradición británica en los mundos fantásticos de J.R.R. Tolkien

2.4 Los antecedentes en el Continente europeo

- 2.4.1 La tradición fantástica europea
 - Las mitologías
 - Las sagas
 - Los cantares
- 2.4.2 La literatura fantástica y de horror hasta el siglo XIX
- 2.4.3 La literatura fantástica y de horror en Francia
- 2.4.4 La literatura fantástica y de horror en Rusia
- 2.4.5 La literatura fantástica y de horror en Alemania
- 2.4.6 Otros componentes de la literatura fantástica europea
- 2.4.7 Elementos influyentes en los Mitos de Cthulhu

3. EL NACIMIENTO DE LOS MITOS DE CTHULHU

3.1 El marco referencial

- 3.1.1 Nueva Inglaterra a comienzos del siglo XX
- 3.1.2 Las publicaciones especializadas
- 3.1.3 Weird Tales Magazine

3.2 Howard Phillips Lovecraft

- 3.2.1 Sus condicionantes vitales
- 3.2.2 Infancia y adolescencia: la conformación de su capacidad imaginativa
- 3.2.3 Cthulhu como algo más que una idea
- 3.2.4 La obra de H.P. Lovecraft como totalidad
 - 3.2.4.1 El ensayo, la poesía y su correspondencia
 - 3.2.4.2 La literatura como medio de vida
 - 3.2.4.3 Relatos no pertenecientes a los Mitos

3.3 El Círculo de Lovecraft

- 3.3.1 Las relaciones sociales de H.P. Lovecraft
- 3.3.2 El agrupamiento en torno a H.P. Lovecraft
- 3.3.3 Los componentes del Círculo de Lovecraft
- 3.3.4 Interrelaciones personales y colaboraciones literarias

3.4 El germen de los Mitos de Cthulhu

- 3.4.1 Cthulhu como catalizador necesario
- 3.4.2 El establecimiento de un nuevo orden literario dentro de la literatura fantástica en Estados Unidos
- 3.4.3 Los primeros relatos de H.P. Lovecraft dentro de los Mitos de Cthulhu

4. EL DESARROLLO DE LOS MITOS DE CTHULHU

4.1 La producción cthulhuniana de H.P. Lovecraft

- 4.1.1 Las consecuencias de la publicación de *The Call of Cthulhu*
- 4.1.2 La consolidación del "horror cósmico" como forma de expresión literaria

- 4.1.2.1 *The Colour Out of Space*

- 4.1.2.2 *The Dunwich Horror*

- 4.1.3 El núcleo central de los relatos de H.P. Lovecraft en los Mitos de Cthulhu

- 4.1.3.1 *The Whisperer in Darkness*

- 4.1.3.2 *The Shadow over Innsmouth*

- 4.1.3.3 *The Dreams in the Witch House*

- 4.1.3.4 *The Thing on the Doorstep*

- 4.1.3.5 *The Shadow out of Time*

- 4.1.4 Las novelas de los Mitos de Cthulhu

- 4.1.4.1 *At the Mountains of Madness*

- 4.1.4.2 *The Case of Charles Dexter Ward*

- 4.1.5 *The Hunter of the Dark* como modelo de integración

e interconexión literarias

4.2 La producción cthulhuniana de los autores del Círculo de Lovecraft: La primera generación de autores de los Mitos de Cthulhu. El núcleo principal: Robert E. Howard y Clark Ashton Smith

4.2.1. Robert E. Howard

4.2.1.1 Su testimonio vital

4.2.1.2 El corpus literario

4.2.1.3 Su personalidad dentro del Círculo de Lovecraft

4.2.1.4 Su relación y participación en los Mitos de Cthulhu

4.2.1.4.1 Su aportación a los Mitos

4.2.1.4.2 Las narraciones cthulhunianas

4.2.1.4.3 *The Black Stone*

4.2.1.5 La relevancia de la obra de Robert E. Howard para el movimiento literario

4.2.2. Clark Ashton Smith

4.2.2.1 Su carrera literaria

4.2.2.2 Las relaciones personales con otros autores de

los Mitos

307

4.2.2.3 El conjunto de su obra narrativa y su derivación en los Mitos de Cthulhu

4.2.2.4 La producción cthulhuniana: un estilo propio

4.3 La primera generación de los Mitos de Cthulhu.

La prolongación de los Mitos: August Derleth, Robert Bloch y Frank Belknap Long

4.3.1. August Derleth

4.3.1.1 Escritor y editor

4.3.1.2 Su doble aportación a los Mitos de Cthulhu

4.3.1.3 Las colaboraciones con H.P. Lovecraft

4.3.1.4 Los relatos de los Mitos

4.3.2. Robert Bloch

4.3.2.1 Una larga y variada carrera literaria

4.3.2.2 Su relación con H.P. Lovecraft

4.3.2.3 La trilogía compartida

4.3.2.4 Narraciones cthulhunianas

4.3.3 Frank Belknap Long

4.3.3.1 Su participación en el Círculo de Lovecraft

4.3.3.2 Su obra dentro de los Mitos de Cthulhu

4.4 La primera generación de autores de los Mitos de Cthulhu: los

acompañantes ocasionales

4.4.1 Henry Kuttner

4.4.2 J.Vernon Shea

4.4.3 Hazel Heald

4.4.4 Otros seguidores relevantes (Duane W. Rimel, Zealia Bishop, R.H.Barlow, Richard F. Searight)

5. ESTRUCTURACIÓN DE LOS MITOS DE CTHULHU

5.1 Sistemas evolutivos

5.2 Estructuras compartidas

5.3 Marco ideológico funcional

6. LA EVOLUCIÓN DE LOS MITOS DE CTHULHU DESPUÉS DE H.P. LOVECRAFT

6.1 La continuación de la producción cthulhuniana

6.1.1 Los grandes maestros de la segunda mitad del siglo XX

6.1.2 El conjunto de la producción cthulhuniana
postlovecraftiana

6.1.3 Los Mitos de Cthulhu frente al tercer milenio

6.2 La extensión del conocimiento de los Mitos de Cthulhu: crítica y estudio

6.3 La progresiva sustitución del movimiento literario por el *shared world* literario: una transición estructural

7. INFLUENCIAS Y REPERCUSIONES EN LA LITERATURA DEL SIGLO XX

7.1 La literatura de ficción fantástica a partir de los Mitos de Cthulhu

7.2 Movimientos culturales en torno a los Mitos

7.3 Importancia de los Mitos en la nueva literatura fantástica del siglo XX

8. A MODO DE CONCLUSIÓN: REVISIÓN DEL CONCEPTO SOBRE LOS MITOS DE CTHULHU

8.1 Perspectiva histórico-literaria de los Mitos de Cthulhu

8.2 Los Mitos de Cthulhu como movimiento literario

9. BIBLIOGRAFÍA

9.1 Sistematización y Bibliografía esencial

9.2 Bibliografía utilizada

9.2.1 Bibliografía utilizada: bibliografía central

9.2.2 Bibliografía utilizada: Los Mitos de Cthulhu

9.3 Bibliografía específica de interés

1. INTRODUCCIÓN: LOS MITOS DE CTHULHU EN RELACIÓN CON LOS FUNDAMENTOS DE LAS TEORÍAS SOBRE MOVIMIENTOS LITERARIOS

Planteamiento de la tesis

*Hasta la fecha, la mayor parte de la crítica literaria y del mundo académico y universitario han prestado muy poca atención al fenómeno literario conocido como *Mitos de Cthulhu*. Probablemente, haya una indiferencia inicial generalizada hacia la literatura fantástica como género literario de tal forma que ha quedado marginado, siendo escasamente valorado. No obstante, un aspecto que merece una reconsideración inicial y que encaja necesariamente con la aparición de los *Mitos de Cthulhu* es la aceptación de la literatura fantástica como una tradición literaria que no aparece de repente con brillantez por medio de un "iluminado" que, drogado o bebido, escribe párrafos de indudable genialidad pero un tanto sospechosos. Un ejemplo bastante clarificador es la figura de Edgar Allan Poe que, aunque es estudiada en casi todos los programas de Literatura Norteamericana, no se le encuadra debidamente dentro de una corriente literaria, ni tampoco se le analiza en su verdadero contexto¹.*

Aparece como una figura aislada dentro del ambiente literario general de su época cuando, en realidad, forma parte de un modo de expresión literaria que ha evolucionado a través del tiempo hasta llegar al siglo XX y conformarse en un género literario de auténtica importancia. Y si esto ocurre con una figura tan brillante como Edgar Allan Poe, qué decir de una figura tan oscura como H.P. Lovecraft.

*Los *Mitos de Cthulhu* pueden llegar a ser considerados como un divertimento para jóvenes adolescentes o como argumento para películas estadounidenses de serie B¹. Este menosprecio general, a veces desconocimiento, entre las clases literarias más elevadas ha oculto el valor y la calidad de un grupo de autores y de un corpus de relatos fantásticos que, creo, merecen una consideración mayor y un análisis más profundo.*

*Este estudio que aquí se propone no pretende tratar a un determinado autor o una determinada obra sino más bien analizar los llamados *Mitos de Cthulhu* como un verdadero movimiento literario, con una significación muy especial dentro del ámbito del relato corto fantástico de misterio, horror e imaginación.*

*Ciertamente, existen muchos aspectos dignos de estudio en torno a esta cuestión. Por ello, lo que se pretende en este trabajo es exponer todos los valores que conforman este círculo y demostrar que, con sus limitaciones (como las de cualquier otro movimiento cultural), los *Mitos de Cthulhu* forman una unidad en lo fundamental y ocupan un lugar relevante dentro de un género literario que, no por menor en extensión debería ser considerado menor en calidad o importancia.*

¹ *Un ejemplo muy característico, aunque desgraciadamente no es único, es la película The Dunwich Horror (Estados Unidos, 1970) dirigida por Daniel Haller e interpretada por Sandra Dee y Dean Stockwell. En principio, el director respeta el nombre del título original, pero desvirtúa totalmente el argumento del relato de Lovecraft y le priva de toda la tensión narrativa que originalmente tenía, introduciendo además como protagonista a una figura femenina, provocando una mezcla de horror y sexo muy de moda en las películas de serie B estadounidenses de esta época. Del relato de Lovecraft conserva un mínimo argumento narrativo y algunas referencias a los *Mitos de Cthulhu* (Necronomicon, Yog-Sothoth etc.) pero destroza completamente el espíritu del original literario. En definitiva, se hace un uso bochornoso de la creación de Lovecraft.*

Seguramente, un estudio profundo de los Mños de Uthulhu facilitará una mejor apreciación de la importancia no solo de este movimiento sino, en general, de toda la literatura fantástica cuya consideración precisa una urgente revisión antes de que la vorágine materialista del mundo moderno la devore.

Fundamentos teóricos

Al considerar los Mños de Uthulhu como movimiento literario nos enfrentamos a una primera consideración que se resume en la cuestión de qué es en realidad un movimiento literario. En primer lugar, cabría hablar del movimiento literario como un fenómeno moderno, digamos a partir del siglo XVIII. Nace, curiosamente, de una diferenciación individual del autor respecto a su sociedad puesto que si nos remontamos a los albores de la literatura, el anonimato forma parte intrínseca de la mayor parte de las obras de literatura.

El autor se siente parte de su sociedad, hay una fusión completa y no le importa mucho que, a través de su identificación personal, se le diferencie de otros conciudadanos suyos. El individualismo, surgido mayormente a partir del auge de la burguesía, va desarrollando una mentalidad más diferenciadora en la concepción del autor literario y de esta forma, la asociación, explícita o implícita, de varios autores en torno a unas posturas o motivos concretos se comienza a definir como "movimiento", es decir, como una separación definida del resto de la sociedad. En la estructura social hay unos parámetros de creación marcados y aceptados. Los autores se ajustan a ellos y sus clientes (bien mecenas, editores, cortes aristocráticas o público en general) exigen que cumplan determinadas características para premiarlos con su atención.

No obstante, en un momento dado, un individuo rompe ese molde y aporta una o varias variaciones al modelo original. De existir una inquietud en otros autores y una predisposición receptiva en el público, el individuo deja de estar aislado y empieza a rodearse de un grupo que comienza a moverse, distanciándose del modelo prestablecido. En ese momento comenzamos a hablar de movimiento en el sentido más general del término.

Sin embargo, el avance de la civilización, sobre todo occidental y la creciente complejidad de su sociedad precisaban una estricta catalogación de las variantes que surgieran al modelo previo. Es decir, se pueden aceptar modificaciones pero incluyéndolas en el patrón general. Así llegamos al surgimiento de los movimientos como estadios de la formación histórica de la cultura y, en concreto, de la literatura. Por ejemplo, el Romanticismo, el Realismo, el Naturalismo, el Futurismo, el Estructuralismo no forman, cada uno con sus correspondientes subdivisiones, más que las fases de la evolución de la literatura (o del arte en general).

Pero la denominación de movimientos literarios para estos fenómenos puede resultar demasiado limitada ya que, en primer lugar, no se circunscriben únicamente a lo literario y en muchos de los casos forman parte de un todo artístico; en segundo lugar, tienen un efecto en la sociedad que supera con creces lo meramente literario al proclamar posturas ideológicas, vitales e incluso de tendencia sexual. Por último, normalmente van asociados a cambios sociales y políticos de enorme importancia de los que participan con posturas críticas en la mayor parte de los casos. No es, pues,

lógico utilizar el apelativo literario y ni siquiera el sustantivo movimiento porque son más bien transformaciones dado que con ellas cambia la sociedad en la que se producen. Tal vez las expresiones "cambio sociocultural" o "actitud vital" fuesen más apropiadas. En cualquier caso, para buscar lo que realmente se puede considerar como un movimiento literario hemos de circunscribirnos a un ámbito más reducido acorde con las dimensiones del fenómeno que tratamos.

Un fenómeno literario que puede ir paralelo al movimiento literario es la generación como agrupación de autores que cumplen unas determinadas condiciones de afinidad y coetaneidad². Los estudiosos de la teoría de la literatura, como el alemán Petersen³, establecen unos determinados parámetros necesarios para la conformación de una generación literaria. En primer lugar, está la cuestión de la ya mencionada coetaneidad; a continuación nos encontramos con la coincidencia en la formación y en la educación. También son necesarias unas vivencias comunes y un maestro o guía de la generación. Además debe haber un lenguaje común, un estilo diferenciador que, en primer lugar, les una en su forma de escribir y que, en segundo lugar, les separe marcadamente de la generación anterior.

El punto determinante del concepto de generación es su propia esencia, es decir, su progresiva desaparición y sustitución por una nueva generación. El concepto de generación le es intrínseco el factor temporal y su fijación a una época concreta. Desde el punto de vista académico podría resultar osado plantear el Círculo de Lovecraft como una generación literaria (sobre todo con referentes tan ilustres como la Generación Beat o la Generación del 27, por ejemplo). Pero no es necesario ya que hay unas marcadas diferencias que hacen de los Mitos de Cthulhu algo muy distinto a una generación.

Dentro de la consideración teórica de los Mitos de Cthulhu como categoría literaria hemos de examinar detenidamente la idea de género literario que, además, dada su extensión y divulgación ha suscitado gran cantidad de trabajos analíticos. Por ejemplo, uno de los que puede aclarar ciertos conceptos en torno a la idea del género y es el de *Wastair Fowler*, que plantea que cada género tiene su propia historia conectada de forma muy estrecha con los trabajos individuales que suponen un hito en la historia general de la literatura a partir del cual se desarrolla, mediante sus correspondientes leyes y formas de desarrollo, un nuevo género literario⁴. Una idea verdaderamente interesante planteada por Fowler es la interrelación entre factores internos y factores externos como motores desencadenantes de la formación de los géneros literarios:

"...it is not a good idea to turn immediately to an explanation in terms of external causes, which may be actually quite remote...Consequently, the emphasis of the present study has fallen on internal, mediated literary causes. This may seem strange to those who think of genres as public and external, in contrast to

² Siguiendo la distinción aplicada por Ortega y Gasset que entendió la distinción entre contemporaneidad y coetaneidad. Es decir, son coetáneos los contemporáneos que tienen la misma edad y están vitalmente en relación.

³ Las generaciones literarias en el libro de *E. Ermatinger*, *Filosofía de la ciencia literaria*.

⁴ *Wastair Fowler*, *Kinds of Literature. An Introduction to the Theory of Genres and Modes*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1982. pp. 275-276.

individual works. But a genre is public only comparatively. It is best thought of, perhaps, as a collective or group creative process, and as such it shares some of the elusiveness of a single work"⁵

*Se trata, por lo tanto, de una definición de género que hace mucho más hincapié en la apertación personal del genio creativo individual que en la parafernalia externa que concentra la obra de arte y que, a veces, termina por determinarla. Asimismo, Fowler plantea el rechazo al exceso de atención que ha recibido la novela en contra de otros géneros de la prosa, como por ejemplo el relato corto, la fábula o los propios subgéneros de la novela. Por lo tanto, siguiendo a Fowler, se podría considerar los *Mitos de Cthulhu* como un subgénero dentro del ámbito de la literatura fantástica, partiendo de la base, evidentemente, de que la literatura fantástica es un género literario.*

En este punto se puede asumir como válido, así parece haber sido de forma general, el estudio de Tzvetan Todorov Introducción a la literatura fantástica⁶, cuya aproximación teórica a la cuestión parte de la premisa de la literatura fantástica como género literario. El primer capítulo de este estudio⁷ desarrolla con detalle una particular teoría de los géneros literarios sustentada en los postulados de Todorov y en una revisión de la obra de Northrop Frye Anatomy of Criticism, pero no es objeto de este estudio analizar los cimientos sobre los que se asientan las teorías de los géneros literarios, si bien sí resulta relevante la afirmación con la que comienza su estudio Todorov:

*"La expresión 'literatura fantástica' se refiere a una variedad de la literatura o, como se dice corrientemente, a un género literario. El examen de obras literarias desde el punto de vista de un género es una empresa muy particular. Lo que aquí intentamos es descubrir una regla que funcione a través de varios textos y nos permita aplicarles el nombre de 'obras fantásticas' y no lo que cada uno de ellos tiene de específico. Estudiar La piel de zapa desde el punto de vista del género fantástico no es lo mismo que estudiar este libro en sí mismo, en el conjunto de la obra balzaciana, o en el de la literatura contemporánea"*⁸

Probablemente, lo más interesante de esta presentación, partiendo de la base de que constituye un pilar del estudio de este género en Occidente, es la identificación de una "regla que funcione" como el fundamento imprescindible para considerar que varias obras mantienen relaciones entre sí y pueden constituir una agrupación que puede llegar a denominarse género literario.

*Viendo a los *Mitos de Cthulhu* como eje de este análisis, se puede apreciar*

⁵ *Ibid.*

⁶ La influencia de este estudio, publicado a finales de 1968, ha sido determinante en el ámbito de la literatura fantástica y sirve de referente constante para casi todos los que tratan el tema desde un punto de vista teórico.

⁷ De la página nueve a la página treinta y tres en la versión en castellano de Ediciones Buenos Aires.

⁸ Tzvetan Todorov, Introducción a la literatura fantástica, Barcelona, Buenos Aires, 1982.

que, ciertamente, se encuadran dentro de la literatura fantástica, si se acepta la dualidad realidad-irrealidad como paradigma de identificación primaria de los tipos de textos. Ahora bien, el mundo de la literatura fantástica como género literario resulta demasiado amplio para limitarse a ese estadio. Una nueva consideración nos podría llevar a plantear los *Mitos de Cthulhu* como un subgénero de la literatura fantástica encuadrado en lo que se dio en denominar como "horror cósmico". Sería, de este forma, el horror cósmico un subgénero literario y los *Mitos de Cthulhu* una de sus expresiones más destacadas.

Esta consideración teórica podría resultar válida, pero en los *Mitos de Cthulhu* se pueden encontrar más factores de conexión que "una regla que funciona". Tenemos un grupo de autores conectados por una idea común compartida. Su espacio vital y de trabajo es el mismo: la costa oriental de Estados Unidos. Les mueve una tradición literaria que adoptan y que les sirve como estimulante. Tras el primer grupo, surgen otros escritores que van retomando la idea original una y otra vez con múltiples variaciones. Dentro del corpus literario de estos autores hay un marco ideológico funcional, varios sistemas evolutivos, estructuras compartidas. Asimismo, existe un proceso temporal que parte de un punto de arranque, pasa por una primera evolución, alcanza una madurez y un desarrollo y llega hasta un final físico de sus primeros autores, aunque la idea primordial continúa.

Cuál es, pues, la categoría de movimiento literario como tal, cuál es su forma externa y cuál su forma interna. Para Óscar Tacca⁹:

"No está exenta tampoco de dificultades la clasificación por escuelas o movimientos literarios. Su inconveniente mayor radica quizás en que tales denominaciones, o son demasiado amplias (Clasicismo, Romanticismo, Realismo) y no resuelven nada, o son demasiado estrechas (conceptismo, eufuismo, marinismo, dadaísmo, existencialismo) y entonces abarcan en su retícula a un ínfimo número de escritores..."

Ya anteriormente se ha rechazado en el presente estudio la denominación de movimiento literario para el Romanticismo, el Realismo etc., porque realmente no llega a encajar en toda la dimensión de estos fenómenos, más amplios de lo puramente literario. Ciertamente, la estrechez del concepto, como dice Tacca, limita la condición de movimiento literario, pero lo hace para el que pretende, como este autor, una forma de sistematización que se adecue a toda la historia de la literatura. Indudablemente, no todo son movimientos literarios, ni generaciones, ni escuelas. Hay muchas otras variables que resultaría imposible catalogar, desde el autor anónimo hasta el autor colectivo, por ejemplo. Pero en todo caso, cada fenómeno precisa un estudio particular y proceder de lo general a lo concreto puede obligar a buscar una etiqueta para cada elemento, y es que de lo contrario el árbol construido se derrumbaría antes de comenzar a estudiarlo.

Parece ser, por consiguiente, que nos encontramos ante lo que se podría denominar movimiento literario puesto que hay una idea de renovación, de separación (de movimiento, entonces) por un lado y todo la génesis y el núcleo creativo son puramente literarios. Como movimiento cuenta, lógicamente, con unos antecedentes

⁹ José María Díez Borque (ed.), "Historia de la literatura", Métodos de estudio de la obra literaria, Madrid, Taurus, 1985, página 211.

que le preceden y que le determinan y a partir de las cuales empieza a "moverse" en una nueva dirección que, sin embargo, no olvida sus orígenes.

En realidad, desde una definición literal del término lo que hay es un impulso hacia adelante del género fantástico, pero con una localización muy concreta y con unos parámetros muy definidos. Y de la reivindicación de ese movimiento como eslabón imprescindible entre lo fantástico tradicional, lo fantástico psicológico del siglo XIX y la moderna ficción científica del siglo XX surge este estudio que pretende demostrar que los Mitos de Cthulhu constituyen por sí mismos un movimiento literario, con todos sus componentes y con una importancia relevante dentro del ámbito del género fantástico.

2. LOS ANTECEDENTES

2. LOS ANTECEDENTES DE LOS MITOS DE CTHULHU

Para comprender completamente el nacimiento y el desarrollo de los Mitos de Cthulhu resulta imprescindible analizar detenidamente todos los antecedentes que concurren y que forman un rico fermento a través del cual germinan las nuevas tendencias de la literatura fantástica.

Sin estos antecedentes hubiera resultado, en primer lugar, imposible que surgieran los Mitos de Cthulhu y, en segundo lugar, que aparecieran con la forma que lo hicieron. El nuevo y así llamado "terror cósmico" de principios del siglo XX es el producto de toda una larga evolución que, además, no se detiene en los Mitos como eslabón final sino que seguirá avanzando posteriormente por los caminos, sobre todo, de la ficción científica y espacial.

Ciertamente, en todo este proceso los Mitos de Cthulhu son una fase importante ya que coinciden, en su surgimiento, con la gran explosión del avance humano en todos los ámbitos de las ciencias, desde el psicoanálisis hasta los transportes. Y de este nuevo impulso surge un ritmo distinto de creación que, sin embargo, proviene de una larga tradición cultural que aporta todo el sustrato de la nueva narración fantástica.

Por ello, el detallado estudio de todos los antecedentes, y son muchos dado que los Mitos recogen elementos muy diversos, nos conducirá hacia una perfecta comprensión de este fenómeno literario que no se puede sustentar sin toda la tradición literaria fantástica precedente.

2.1 LA LITERATURA FANTÁSTICA

El problema del etiquetado es un fenómeno moderno (sobre todo a partir del siglo XX) y que ha supuesto un oscurecimiento de los textos en favor de análisis teóricos más empeñados en mostrar las virtudes intrínsecas del propio análisis que los verdaderos fundamentos de los textos analizados. Este lastre ha provocado una verdadera obsesión tanto en críticos, como en profesores y estudiantes de literatura, por clasificar todo elemento apreciable del saber en general y de la literatura en particular.

De esta forma, la literatura fantástica, como cualquier otro género literario, ha sufrido los implacables deseos clasificatorios de generaciones de estudiosos, profesionales, aficionados o estudiantes. Ciertamente, entre toda la avalancha de textos, prólogos, artículos y diversas formas de estudios han aparecido trabajos verdaderamente encomiables que han aportado ideas brillantes y análisis lúcidos pero, desgraciadamente, la obsesión clasificatoria de nuestro tiempo ha persistido. Esta tendencia dual, creación textual por un lado y análisis crítico por otro, se ha acentuado en el siglo XX y ha provocado un ensombrecimiento del verdadero valor de la creación artística literaria. Sin embargo, las tendencias creativas fluyen dentro de los individuos sin atender a las consignas marcadas desde el academicismo crítico, Jorge Luis Borges lo expresó de forma diáfana:

"[...] yo creo que lo importante es soñar sinceramente, creo que si no hay un sueño anterior la escritura es imposible. Yo empiezo siempre por soñar, es decir, por recibir un sueño. De pronto sé que algo va a ocurrir, y ese algo es algo muy

vago. [...] Pero lo importante es que el autor sea leal a sus sueños, que no piense que la literatura consta de palabras [...] Podría decirse que la literatura fantástica es casi tautológica, pero toda literatura es fantástica".¹⁰

Borges aclara un concepto que es fundamental para la comprensión de la verdadera esencia de la literatura fantástica como tal. Los creadores de literatura fantástica (en general, casi todos los creadores) muestran su expresión creativa intuitiva sin un objeto o propósito definido. No hay premeditación, simplemente existe la voluntad y a veces la necesidad de convertir en palabras un sustrato cultural antiquísimo que viene condicionado, la mayor parte de las veces, por el miedo a lo desconocido, por esa inescapable angustia del desconocimiento real de nuestro origen y de nuestro destino. La literatura fantástica proporciona, por lo tanto, una vía de escape para la canalización de esa angustia convertida en arte. Es, pues, la sutil comunicación de los miedos interiores de los humanos a través de la palabra.

Y toda esta herencia cultural es tan antigua como la propia facultad de los humanos para comunicarse. Por lo tanto, esas barreras que a veces planteamos entre un año y otro como si fueran abismos infranqueables que separan épocas no son más que estereotipos que no consiguen romper el continuo devenir de lo fantástico en la literatura. El caso más evidente de este intento de partir la historia literaria de un día para otro (señalando habitualmente fechas ilustres que determinan la clasificación histórica) es la asunción del romanticismo del siglo XIX como el punto de inflexión decisivo en la evolución de la literatura fantástica. Violeta Pérez en su estudio *Lo fantástico como categoría estética*¹¹ plantea que "la literatura fantástica abandona, hacia finales del XVIII sus componentes folclóricos -tradicionales- y legendarios, para configurar una forma literaria independiente, nueva y alternativa al espíritu realista del momento".

Naturalmente, la evolución de cualquier faceta de la creación humana ha sido mucho más rápida en la edad moderna que en siglos anteriores. Sin embargo, pretender que el avance en la descripción psicológica de los personajes anula los aspectos de todos nuestros referentes culturales es un intento más de sistematización contrario al lógico fluir de un tipo de literatura que ha sido, precisamente, el menos sujeto a tendencias estéticas y modas temporales. Probablemente, el resplandor de los románticos franceses, alemanes, rusos e ingleses nos haya cegado y no nos deje ver que en ese bosque pretendidamente romántico hay especies de escritores de literatura fantástica contemporáneos de los románticos que siguen el sendero de la auténtica tradición fantástica totalmente aislados de posturas estéticas¹².

La raíz del problema puede estar en considerar a las figuras más famosas del movimiento romántico como los únicos portadores de lo fantástico cuando en realidad, con mucha más discreción, la interminable estela de la fantasía anglosajona seguía avanzando, tanto en las Islas Británicas como en Norteamérica, por la más profunda y

¹⁰ Jorge Luis Borges, "Editorial", Revista Anthropos, Barcelona, Editorial Anthropos, 1994, página 9.

¹¹ Violeta Pérez, Lo fantástico como categoría estética, op. cit., página 21

¹² Basta recordar que en el mismo siglo y en la misma tierra (el siglo XIX en Inglaterra) vivieron y escribieron Byron y Shelley junto a Machen y Blackwood.

auténtica senda de la literatura fantástica que puede consistir en ese algo más allá de la creación literaria que entronca con la tradición oral de las narraciones y con el sentimiento humano del miedo.

Con todo, no hay que desdeñar el valor indudable que suponen la creación y el pensamiento románticos en cuanto a la presentación de las condiciones adecuadas para la aparición de la literatura fantástica moderna. El rechazo del racionalismo y del materialismo en general, la apreciación de los valores individuales y emocionales del ser humano, la revalorización de lo sobrenatural, de lo inconsciente y de lo místico frente a la materialización excesiva del clasicismo son aspectos que determinan un cambio de la voluntad creativa desde finales del siglo XVIII hasta mediados del siglo XIX. Los nombres de Wordsworth, Coleridge, Blake, Keats, Byron, Shelley y Scott han de ser tomados como referentes culturales para el desarrollo de la literatura fantástica de los siglos XIX y XX.

La literatura fantástica parece haber continuado la tradición folclórica, alejándose en cierta medida de géneros como la novela realista o el teatro que han adoptado posturas más acordes con las tendencias artísticas de sus épocas.

Pero incluso el maestro del estudio del género fantástico, Tzvetan Todorov, plantea en su Introducción a la literatura fantástica una crítica estricta a la postulación que presenta H.P. Lovecraft sobre la literatura fantástica (concretamente de horror):

"Para Lovecraft, el criterio de lo fantástico no se sitúa en la obra sino en la experiencia particular del lector, y esta experiencia debe ser el miedo [...] Sorprende encontrar, aún hoy, este tipo de juicios en boca de críticos serios. Si estas declaraciones son tomadas textualmente, y si la sensación de temor debe encontrarse en el lector, habría que deducir (¿es este acaso el pensamiento de nuestros autores?) que el género de una obra depende de la sangre fría de su lector"¹³

Como vemos, el problema se plantea en que Lovecraft siente el punto de vista de la relación escritor-lector sin contar con la intermediación del crítico¹⁴. La cuestión no radica en si Todorov tiene o no tiene razón sino en el desconocimiento del postulado de Lovecraft. Supernatural Horror in Literature, la obra de Lovecraft referida, no pretende ser una profundización en el género sino simplemente una visión del horror literario desde el punto de vista del lector-escritor, pero no del crítico. Además, como su propio título indica, Lovecraft no trata de lo fantástico de forma general sino que se centra en el horror en la literatura. Pero lo que más resalta de la afirmación de Todorov es la idea que sitúa dentro del planteamiento de Lovecraft el que lo fantástico depende de la sangre fría de los lectores.

En este asunto, Lovecraft va mucho más allá de lo que parece ver Todorov, hasta recordar el comienzo de su estudio cuando expone que "The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown"¹⁵. Aunque como consideración antropológica puede que no esté lo

¹³ Tzvetan Todorov, op. cit., página 46.

¹⁴ Difícilmente pudo imaginar él con el escaso éxito que cosechó en vida que ningún crítico se llegara a interponer entre sus obras y sus lectores.

¹⁵ H. P. Lovecraft, Omnibus 2. Dagon and other Macabre Tales, Londres, Grafton

suficientemente analizada, Lovecraft conecta este subgénero literario (la literatura fantástica de horror) con un aspecto intrínseco de la condición humana. Y esta apreciación se lleva a relacionar esa estrecha comunicación que se establece entre el autor literario y el lector. Igualmente, en este punto Todorov no parece explicar en profundidad tampoco que no todos los lectores son necesariamente receptivos a todos los géneros literarios, y probablemente esa comprobación se podría realizar con todo lector, incluso con los más ávidos y profundos. Bastaría responder a la pregunta planteada por Todorov con otra cuya contestación nos podría aclarar el fondo de la cuestión: ¿es todo lector abiertamente receptivo a cualquier tipo de género? Una reflexión personal e individual de cada uno podría demostrar que nadie recibe de igual forma la poesía que el teatro, la novela histórica que la ficción científica, el ensayo literario que la fábula.

Los *Mitos de Cthulhu* son herederos de esa larga tradición de la literatura fantástica que se remonta a los orígenes de la conciencia del hombre y que llega hasta H.P. Lovecraft, presentada por Arthur Machen, Lord Dunsany, Ambrose Bierce o Edgar Allan Poe. El porqué los *Mitos de Cthulhu* no han alcanzado la difusión que otras tendencias, digamos menos fantásticas, han logrado no es el objeto de este estudio. Sin embargo, si resulta necesario e interesante estudiar esa tradición literaria que conduce directamente a los *Mitos* y que desarrolla en el siglo XIX su forma de expresión más completa, tanto en Europa como en Norteamérica.

2.2 LOS ANTECEDENTES DE LOS MITOS DE CTHULHU EN NORTEAMÉRICA

2.2.1 Los condicionantes históricos y el entorno social

Toda forma de literatura escrita viene determinada por el entorno en el que surge; si ese entorno nace a partir de una civilización trasladada a un mundo nuevo, la imagen que adopten las nuevas creaciones literarias estará marcada por esa nueva forma de vida.

En la producción de literatura fantástica e imaginativa, al igual que en el resto de las creaciones, en Estados Unidos hay unos condicionantes históricos inevitables para los creadores. Estos condicionantes perfilan el sustrato de la literatura e indican, de alguna manera, el camino a seguir para las tendencias literarias que van surgiendo.

Si los Mitos de Cthulhu, la forma literaria creadora del horror cósmico y puente entre la novela gótica del siglo XIX y la ficción científica del siglo XX nacen en Estados Unidos puede que no sea una simple consecuencia o la genial inspiración de un autor y sus seguidores sino que haya un fundamento histórico que determine esa localización geográfica. Yes que, probablemente, el mundo europeo de la literatura fantástica y de imaginación avanzaba, a finales del siglo XIX y principios del XX por nuevos caminos que, sin embargo, se basaban en viejas tradiciones y aunque su apoyo es fundamental para el surgimiento de los Mitos de Cthulhu, parece que el necesario vigor de este movimiento precisaba de la frescura de la nueva civilización anglosajona de Norteamérica.

Esta nueva civilización anglosajona de Norteamérica¹⁶ se encontró en una tierra y con una cultura que venían condicionadas por la forma y el lugar en los que empezaron a nacer.

El entorno físico

El continente americano ofreció al hombre occidental un nuevo horizonte, gigantesco y estremecedor, muy diferente a la ya erosionada Europa. Ya no sólo los viajeros podían asombrarse ante las magníficas creaciones de la naturaleza. Los habitantes de las ciudades tenían muy cerca expresiones naturales de enormes dimensiones y también de intrigantes misterios, porque el acceso a esas manifestaciones naturales presentaba dificultades que planteaban riesgos pero que, al mismo tiempo, ofrecían la posibilidad del descubrimiento.

Y en el descubrimiento se produce el enfrentamiento del hombre ante lo desconocido, situación a partir de la cual la literatura fantástica y de imaginación empieza a desarrollar historias paralelas a la realidad. De esta forma, el entorno natural que ofrece el continente americano ofrece a los escritores de lo fantástico una amplia gama de nuevas sensaciones que los europeos parecían haber perdido ya.¹⁷

¹⁶ Utilizar el término "anglosajón" nos referimos sólo al mundo literario predominante en Estados Unidos en el siglo XIX. Para cualquier otro tipo de referencia hay que tener en cuenta el famoso *melting pot* estadounidense.

¹⁷ Aunque cabe recordar que Algernon Blackwood se inspiró en sus viajes para crear historias ambientadas fuera de Europa como es el caso de *The Wendigo*, relato situado en los bosques de Canadá.

Una nueva sociedad

Junto a esta inmensa naturaleza que subyuga al escritor aparece también el propio carácter de los pobladores occidentales del continente norteamericano. Aunque los territorios que hoy forman Estados Unidos fueron poblados por occidentales de varias nacionalidades (españoles, franceses, holandeses, británicos) fueron los anglosajones los que dejaron su impronta cultural, social y religiosa en la costa este de Norteamérica.

Esa costa oriental va desarrollando formas culturales, sociales y políticas similares a las europeas pero incorporando nuevos elementos que determinan una nueva realidad, parecida pero distinta. Y de toda esa amalgama surge el lado oscuro de la cultura de Nueva Inglaterra, que hunde sus raíces en las enseñanzas calvinistas sobre la maldad innata del hombre y la autoconfesión y conducen a la introspección del New Englander, que mira hacia su interior buscando el origen de la maldad del mundo:

"Even when he looked outward the Puritan regarded what he saw as an arena featuring contending diabolic and Providential phenomena. The facts of everyday experience became the symbols of supernatural forces. Early American writing presents a strong thematic current dealing with sinners in the hands of an angry God"¹⁸

La cita de Robert A. Wiggins presenta con claridad la actitud personal de los habitantes de Nueva Inglaterra. Esta conducta definirá gran parte del carácter de los norteamericanos de esta región, incluso hasta nuestros días. El puritanismo en su versión social tiende hacia la introspección, hacia la búsqueda del mal original. Junto a estas actitudes personales hay que analizar su correspondiente desarrollo social ya que todo esto deriva en un entorno tremendamente estricto que limita en gran medida la expresión de actitudes joviales que pudieran asociarse de alguna manera a la fiesta y al disfrute lúdico¹⁹.

De esta forma, los espíritus creativos ya marcados por la propia educación y por el origen se encuentran además con una sociedad que les restringe en gran medida la expresión de sus fantasías literarias. Por ello, los primeros precursores de la literatura fantástica se vuelven hacia sí mismos, con la ayuda de la extensa tradición europea, para buscar dentro de sí miedos más profundos aun que los que el puritanismo les había enseñado (el temor de Dios).

2.2.2 La tradición del folclore literario en Norteamérica: los primeros precursores de la literatura fantástica

Se puede decir que la literatura fantástica en Estados Unidos nace, como tantas

¹⁸ Robert A. Wiggins, *American Writers I- Ambrose Bierce, Nueva York, Charles Scribner's Sons, 1972, página 211.* Este pasaje define con precisa exactitud el carácter de los habitantes de Nueva Inglaterra que luego se transmitirá, junto con otros componentes, al plano literario.

¹⁹ *De ahí que la ampliación del concepto de aquejarre pueda llevarse hasta considerar cualquier celebración social como algo perverso y que incita a la depravación del ser humano.*

otras, en las narraciones orales de las frías noches invernales, donde las lecturas de los evangelios tienen un lugar fundamental. Pero poco a poco la propia vida de las nuevas sociedades norteamericanas comienza a producir material que se irá transmitiendo en forma de leyenda aunque, como casi todo en el Nuevo Mundo, todo esto cristalizará rápidamente en literatura escrita.

Este era el origen de uno de los primeros escritores que dedicó, de alguna manera, sus esfuerzos a la producción de literatura fantástica: Charles Brockden Brown (1771-1810); siendo considerado por la crítica tradicional como el padre de la novela norteamericana, ya a finales del siglo XVIII describió relatos de horror con un estilo gótico no exento de toques de ficción científica que anunciaban la aparición inmediata de los grandes maestros del género del siglo XIX. De entre sus novelas más importantes Ormond, Arthur Mervyn, Edgar Huntly y Wieland es ésta última fechada en 1798 la que contiene elementos más característicos de la literatura fantástica: una voz externa determina los actos de Theodore Wieland. Aunque aparentemente la desdicha de Wieland proviene de su creencia de que esa voz tiene origen sobrenatural, el autor nos deja la puerta abierta para considerar como real esa posibilidad desde el punto de vista del lector. En esa presunta indeterminación se basa el juego de la ficción fantástica, que permite al lector escoger libremente el camino según la disposición de su imaginación.

Casi contemporáneo de Brockden Brown podemos considerar a Washington Irving (1783-1859) que, además de escribir sus famosos relatos de la Alhambra (Conquest of Granada -1829- y The Alhambra -1832-) de notable influencia andaluza por su representación de las leyendas moriscas que pervivían en la tradición oral española, elaboró The Sketch Book of Geoffrey Crayon Gent (1819-1820), que incluye algunos de los relatos cortos más fascinantes de la literatura norteamericana como Rip Van Winkle, The Spectre Bridegroom y The Legend of Sleepy Hollow. En este último relato, Irving aprovecha sus conocimientos sobre la región al norte del Hudson, por donde realizó varios viajes en su juventud. El encanto de las extensas tierras llenas de misterios y leyendas fascinó a Irving, consiguiendo en este relato realzar de forma magistral los efectos de la leyenda y del eterno:

"There was something in the moody and dogged silence of his pertinacious companion, that was mysterious and appalling. It was soon fearfully accounted for. On mounting a rising ground, which brought the figure of his fellow-traveller in relief against the sky, gigantic in height, and muffled in a cloak, Ichabod was horror-struck, on perceiving that he was headless! But his horror was still more increased, on observing that the head, which should have rested on his shoulders, was carried before him on the pommel of the saddle: his terror rose to desperation"²⁰

Como se puede apreciar, Irving recrea con extraordinaria habilidad una leyenda local, de forma que adquiere una dimensión literaria de indudable calidad artística y que, además, anticipa algunas de las características que se reflejarán en los relatos fantásticos y de horror del siglo XIX norteamericano y, en última instancia, en los Mitos de Tlhuahu. Concretamente, la presentación del ambiente y la indefensión ante el poder sobrenatural acechante nos acercan al horror moderno que, evidentemente,

²⁰ Washington Irving, "The Legend of Sleepy Hollow", The Penguin Book of American Short Stories, Harmondsworth, Middlesex, Inglaterra, Penguin, 1969, página 37.

utilizará otros motivos (en el caso de los *Mitos de Cthulhu* sobre todo el horror cósmico), pero que transmitirá sensaciones y angustias parecidas.

Ya completamente dentro del siglo XIX, la época dorada del relato corto, nos encontramos con Fitz-James O'Brien (1828-1862) que pese a su corta producción elaboró varios relatos que contienen elementos muy interesantes dentro de la evolución del horror en la literatura. Concretamente en *What was it?*, aparece un ser al cual el protagonista, atacado, no puede ver. Esta narración parece tener una relación clara con *The Damned Thing* de Ambrose Bierce. *The Diamond Lens* y *Wondersmith* son también relatos que merecen una revisión por su tratamiento de fenómenos sobrenaturales.

Ya en sus primeros pasos la literatura norteamericana había desarrollado un gusto especial por lo fantástico, lo misterioso y lo horrible. El terreno estaba preparado para la aparición de los grandes maestros.

2.2.3 Temas y motivos: su posterior influencia en los Mitos de Cthulhu

Los motivos que desarrollarán los *Mitos de Cthulhu*, aunque parezcan novedosos, están en estrecha relación con los elementos tradicionales desarrollados hasta ellos por muchos autores que habían trabajado en el ámbito de lo fantástico.

Estos elementos tradicionales evolucionan por medio de dos vías diferentes dentro de la literatura fantástica de Estados Unidos. Por un lado, encontramos los motivos desarrollados a partir del enorme cúmulo de temas procedentes de la naturaleza cuya fascinación dura hasta bien entrado el siglo XX ya que no es hasta entonces cuando los habitantes de Norteamérica consiguen un conocimiento suficientemente preciso del continente.

El siglo XIX sigue siendo una época de exploraciones y éstas proporcionan una gran cantidad de materiales para los escritores norteamericanos²¹, los cuales encuentran una fuente inagotable de recursos en el entorno. No es sólo el poder estimulante que los interminables bosques, praderas, lagos o montañas del joven continente pudieran despertar en la imaginación de los escritores sino que además las culturas indígenas habían ido acumulando durante siglos interminables historias y leyendas relacionadas con el poder de la naturaleza²²; de esta forma, los europeos que las encuentran reciben una herencia folclórica diferente a la que habían adquirido a través de sus ascendientes en Europa.

En este sentido, resultaba evidente que los escritores del nuevo continente disponían de un material nuevo para la elaboración de sus historias que les desmarcaría de las líneas tradicionales de narración de los europeos.

Pero esta diferenciación no sería total puesto que el contacto entre ambos continentes fue estrechísimo y, así, el desarrollo de las técnicas de introspección psicológica en la narración evolucionó al mismo ritmo que en el continente europeo. E

²¹ O incluso británicos como Algernon Blackwood que viajó por Canadá y reflejó algunas de las leyendas que escuchó en sus cuentos.

²² De hecho, estas civilizaciones solían adorar a elementos de la naturaleza.

incluso, con el surgimiento de las grandes figuras del relato corto norteamericano del siglo XIX el avance fue cualitativa y cuantitativamente mayor. De aquí surge la segunda vía de desarrollo referida anteriormente. Aparte de los recursos procedentes del entorno natural, la evolución del relato corto fantástico en Norteamérica penetra en la exploración de la mente de los humanos.

Por este procedimiento, íntimamente relacionado con el desarrollo de la psicología y el psicoanálisis como ciencias, se llega a la profundización de áreas hasta entonces inexploradas de la condición humana; por ejemplo, el sueño como elemento transmisor de vivencias o simplemente como otro estado vital en el que se pueden producir acontecimientos tan válidos como en el plano real de la existencia. Y es que el estudio que el psicoanálisis moderno hace de los sueños lleva a animar a determinados escritores a profundizar en los temas relacionados con el subconsciente.

La racionalización del siglo XIX simplemente permitió a los creadores más atrevidos desarrollar esos temas que hasta entonces habían permanecido escondidos ante la imposibilidad de elaborarlos de forma artística. A este respecto, cabe resaltar que autores que ya exploran las experiencias de la mente y el sueño, como Nathaniel Hawthorne y Edgar Allan Poe, son bastante anteriores a la publicación en Hungría en 1917 de *Eine Schwierigkeit der Psychoanalyse*²³ de Sigmund Freud, donde se plantean con rigor las interrelaciones de lo real y lo irreal, de lo consciente y lo subconsciente. Como en tantas otras facetas de la evolución humana, el impulso creativo va por delante del análisis científico que lo acepta y, a partir de ahí, pretende catalogarlo y analizarlo.

De esta forma, encontramos que los Mitos de Cthulhu disponen de materiales que, en su globalidad, no habían estado disponibles para los escritores de literatura fantástica hasta comienzos del siglo XX. Si el horror cósmico, denominación que a veces se utiliza de forma un tanto comercial²⁴, llega a cristalizar dentro del ámbito de los Mitos de Cthulhu es gracias a la indagación en la mente humana que se venía desarrollando desde hacía más de un siglo. Sin embargo, resulta curioso observar como la elaboración del primer relato de H.P. Lovecraft, *Dagon*, data del mismo año que la publicación de la obra de Freud, 1917.²⁵

Estas dos fuerzas vivas del siglo XIX literario norteamericano, la naturaleza y la mente humana, desarrollarán una amplia gama de temas y motivos concretos que nos llevarán hasta los Mitos de Cthulhu en el primer tercio del siglo XX.

²³ Aunque ha sido traducido con diversos títulos al castellano, la traducción literal de este estudio sería "La dificultad del psicoanálisis".

²⁴ Su origen proviene de la presunción de la existencia de elementos ajenos a lo terrestre y que desarrollan fuerzas negativas.

²⁵ Bien es cierto que el fundamento clave del psicoanálisis, y de enorme valor para la literatura fantástica, formulado por Sigmund Freud en su complejo de Edipo y que plantea la existencia de una "realidad psíquica" más allá de la "realidad práctica" data de 1897.

<i>TEMA</i>	<i>AUTOR</i>	<i>OBRA</i>
Existencia de fuerzas ajenas a lo humano	<i>Charles Brockden Brown</i>	<i>Wieland</i>
Entorno natural desconocido	<i>Edgar Allan Poe</i>	<i>Arthur Gordon Pym</i>
Análisis científico	<i>Edgar Allan Poe</i>	<i>The Gold Bug</i>
Poder psíquico de la mente	<i>Nathaniel Hawthorne</i>	<i>Young Goodman Brown</i>
Ansia humana de conocimiento	<i>Robert W. Chambers</i>	<i>The King in Yellow</i>
Politeísmo creativo	<i>Ambrose Bierce</i>	<i>Haïta, the Shepherd</i>
Realidades paralelas	<i>Ambrose Bierce</i>	<i>An Inhabitant of Carcosa</i>
Mundo onírico frente a mundo real	<i>Washington Irving</i>	<i>Sleepy Hollow</i>

2.2.4 Edgar Allan Poe (1809-1849)

2.2.4.1 Su importancia dentro del ámbito de la literatura

Aunque no hay tratado de la historia de la literatura de E.E.U.U. que no relacione la vida, la obra y la importancia de Edgar Allan Poe dentro de la narrativa estadounidense del siglo XIX, rara es la ocasión en la que se le encuadra dentro del contexto literario al que pertenece, es decir, dentro del ámbito de la ficción fantástica y científica. Evidentemente, es tratado en todos los estudios de novela gótica, ficción científica o literatura fantástica. Sin embargo, la aproximación que adoptan suele ser sobre todo biográfica, por ese especial atractivo que la obra de E.A. Poe ha ejercido siempre sobre la mente adolescente: "Poe's obsession, which has made him a bogeyman for schoolboys, was the grave". La idea de Harry Levin ²⁶ es, sin duda

²⁶ Harry Levin, *The Power of Blackness*, Londres, Faber & Faber, 1968, página 101.

acertada; pero, desde un punto de vista más amplio, habría que profundizar más.

La asociación que se ha realizado siempre de la obra de Poe con la fascinación que han sentido por él los adolescentes no viene dada por una especial atención del estilo de Poe hacia esa edad de la vida del hombre, sino porque es en ese tiempo de la vida humana cuando nuestros sentidos están más abiertos a la percepción del mundo desde posiciones todavía no fijadas por la implacable madurez social que acabamos adquiriendo. En este sentido, cabe reseñar que el caso en España de Gustavo Adolfo Bécquer es similar. La mente madura se vuelve realista y pragmática, sólo las imaginaciones más desarrolladas y, probablemente, más inconformistas con el mundo adulto siguen buscando ansiosamente mundos diferentes en los que seguir soñando.

Como el mismo Poe indicó en una ocasión "...such terrors were not of Germany but of the soul...".²⁷ Y si el mismo Poe confiesa su tratamiento interiorista del terror en su literatura -rechazando de forma tajante la constante referencia que se hace de su obra en relación a la literatura germánica-, la orientación que se ha de hacer del estudio de su obra debe ir en esa misma dirección, buscando más hacia el interior del alma humana. Por eso, la simplista asociación que se hace de E.A. Poe con el movimiento simbolista francés aparece tan pedante a los ojos de los verdaderos seguidores literarios y espirituales de Poe. Y no sirva esta aseveración para negar la atracción que sintieron hacia él Baudelaire, Mallarmé, Verlaine y Rimbaud, pero esa atracción fue, sobre todo, de tipo estético.

Asimismo, aparecen faltos de coherencia y poco acertados los estudios que afirman la máxima de que la influencia de E.A. Poe fue mucho más notoria en Europa que en Estados Unidos ("Poe's reputation is much higher in France than in Britain or in the United States").²⁸ Y podría parecer que la negación de este "dogma de fe literario" fuese una asunción de postura tan discutible como la propia tesis que se rechaza pero, sin embargo, hay hechos evidentes que una parte de la crítica no trata por puro desconocimiento, mas se encuentran ahí y no pueden ser ignorados:

"It is our good fortune as Americans to be able to claim that literary dawn as our own, for it came in the person of our most illustrious and unfortunate fellow-countryman Edgar Allan Poe"²⁹

Y no se pueden tomar a la ligera las palabras de H.P. Lovecraft, ya que si hemos de hablar de seguidores es, sin duda, el escritor de Providence el más ferviente de ellos. Y a través de él (y de muchos otros, claro está) se filtra el genio de Poe a todas las generaciones de escritores de horror norteamericanos. ¿Acaso ha escrito alguien un relato como *At the Mountains of Madness* que siga de forma tan digna y personal el único relato largo de Edgar Allan Poe, *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket*?

Como se deduce de esta exposición anterior, la actitud de la crítica tradicional hacia la obra y la figura de E.A. Poe es de dos tipos: o bien biográfica, inspirada en esa fascinación que su vida ha ejercido sobre los adolescentes y los bohemios, o bien

²⁷ Harry Levin, op. cit., página 248.

²⁸ Brendan Hennessy, "The Gothic Novel", British Writers, Harlow, Essex, Inglaterra, Longman, página 324.

²⁹ H.P. Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature*, p.460.

referida en gran parte al simbolismo francés y a la novela gótica británica. Pero la verdadera importancia de la obra de Poe va mucho más allá de este cierto planteamiento. Su importancia dentro de la literatura fantástica ha sido enorme, y no solo por la calidad de sus trabajos, sino también por la variedad y profundidad de sus temas.

El año de su nacimiento, 1809, se encuentra también en el comienzo de la vertiginosa expansión de la literatura fantástica en sus versiones más modernas: ficción científica, horror macabro, horror cósmico, etc. El genio de Poe recoge todo el germen folclórico y fantástico y establece ocho vías de desarrollo para la literatura fantástica moderna³⁰: el terror clásico, la presencia de lo sobrenatural, la preocupación metafísica, el análisis científico, las exploraciones temporales sobre el pasado y el futuro, los relatos filosófico-contemplativos, las estampas grotescas y los cuentos satíricos.

Como afirma H.P. Lovecraft:

"Poe did that which no one else ever did or could have done; and to him we owe the modern horror-story in its final and perfected state"³¹

Efectivamente, el mismo Lovecraft, en este caso el mejor y más apasionado crítico de Poe, reconoce que otros escritores han elaborado posteriormente relatos individuales de mayor calidad que los de Poe, pero en el conjunto de una obra literaria, la de Poe no solo es insuperable en el ámbito de lo fantástico sino que además marca un punto de inflexión en la evolución de la literatura de este tipo.

Con él se desarrollan aspectos fundamentales que conforman gran parte de la literatura fantástica y que de manera decisiva unen la novela gótica, precedente mayormente de las Islas Británicas, con las nuevas tendencias del relato fantástico (el horror cósmico, por ejemplo). En este sentido, Poe es el revulsivo definitivo de la novela gótica. El estudio de M. Levy, *Poe and the Gothic Tradition*³² ofrece una perspectiva muy clarificadora de este aspecto:

"...there is an element of extravagance in making Poe an American disciple of Radcliffe, Lewis, and Maturin. The least of his tales obviously contains more art than the most brilliant 'Gothic' story, and the interior spaces that he explores are immeasurably more authentically those of the soul. But one must still acknowledge that there are situations and themes in the groundwork of his art and of his oniric peregrinations which the numerous followers of Walpole had exploited before him. Poe infinitely surpasses the literary devices and recipes for terror which Radcliffe, Lewis, and their imitators had developed thirty years earlier. Poe surpasses them, but he utilizes them. Without abandoning the images of the Gothic castle, the subterranean passages, the labyrinth, and the prisons of the Inquisition, he gives these locations the new dimensions of prisons projected by anguish in dream".

³⁰ Ordenación de los cuentos de E.A. Poe realizada por Julio Cortázar para la edición *Cuentos de E.A. Poe*, Madrid, Alianza Editorial, 1987.

³¹ H.P. Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature*, página 460.

³² M. Levy, "Poe and the Gothic Tradition", traducción al inglés de R.H. Haswell, ESQ: *A Journal of the American Renaissance*, volumen 18, 1972, página 29.

Resulta difícil encontrar una explicación mejor del lugar que ocupa E.A. Poe en la evolución de la literatura fantástica y, más concretamente, del cuento de terror en el siglo XIX. Su puesto es el de centro catalizador de viejas y rudimentarias expresiones para convertirlas en ingenios literarios dignos de una de las mentes artísticas más brillantes del siglo. La conversión que Poe realiza de la anterior tradición del terror sirve para que sus seguidores apliquen distintos métodos³³ y desarrollen nuevos caminos literarios dentro de este género.

Pero su importancia no solo se fundamenta en los temas sino que el tratamiento es también especial. Poe se sumerge en el alma humana, en su lado más oscuro y recóndito, esa parte que nuestra madurez social y nuestro realismo adulto desprecia y rechaza. Poe "psicoanaliza" a muchos de sus personajes antes siquiera de que ese término existiera. Ese análisis es una exploración de las zonas más sombrías de la mente y el espíritu humanos. Sus esfuerzos literarios no han sido vanos aunque la crítica le haya dejado como una figura aislada y, en cierta forma, excéntrica.

El verdadero fluir de la literatura, ese sentir que establece la comunicación entre una historia y un lector y que impulsa a este último a continuar esa interminable cadena de imaginación y creación compartida, no depende de los dogmas establecidos y se ha impregnado del verdadero Poe literario para seguir vertiendo en la literatura moderna interminables y maravillosas historias que bucean en las partes más olvidadas de la existencia humana:

"Poe's cult of blackness is not horripilation for horripilation's sake, it is a bold attempt to face the true darkness in its most tangible manifestations".³⁴

En conclusión, es conveniente convivir con los textos de Poe más que con su biografía. La mejor forma de conocer a alguien es a través de su herencia literaria, y el legado de E.A. Poe es enorme para las generaciones de escritores de literatura fantástica. Entre todos esos seguidores, sin duda los que con mayor fidelidad continúan su obra y la desarrollan se encuentran en Estados Unidos, y más concretamente, en la región de nacimiento del propio Poe, Nueva Inglaterra.

2.2.4.2 Su influencia personal en H.P. Lovecraft

La vida y la obra de H.P. Lovecraft no hubieran sido lo mismo sin la anterior existencia de E.A. Poe. A lo largo de toda la Biografía de Sprague de Camp sobre H.P. Lovecraft³⁵ se refleja esta influencia, que comenzó en la más temprana infancia de Lovecraft:

³³ Indudablemente, la evolución del psicoanálisis sirve de complemento científico a lo que Poe ya creó dentro del ámbito de la literatura. Así, los participantes en los Mitos de Cthulhu contarán después con recursos suficientes para desarrollar literariamente visiones oníricas que difícilmente hubieran podido expresar sin la contribución previa de E.A. Poe. El sueño como realidad literaria es, por lo tanto, un punto de coincidencia entre Poe y los Mitos de Cthulhu que, además, los diferencia de la novela gótica, que nunca alcanzó a tratar este recurso.

³⁴ Harry Levin, op. cit., página 163.

³⁵ Véase bibliografía.

"Luego -recuerda él- ¡¡descubrí a EDGAR ALLAN POE!!' 'Fue mi caída, y a la edad de ocho años vi oscurecerse el firmamento azul de Argos y Sicilia, ¡por las emanaciones corrompidas de la tumba!' Siguió entusiasmandole Poe toda la vida y ejerciendo la más grande influencia sobre él"³⁶

Antes de comenzar a observar detenidamente la influencia personal de Poe en el universo de Lovecraft basten algunos datos para reflejar hasta dónde llegó esta admiración. Tomando como referencia la Biografía sobre Lovecraft de Sprague de Camp (la más completa hasta la reciente publicación de la obra de S.T. Joshi H.P. Lovecraft: A Life) se puede observar que hay en ella once referencias de conexión literaria y personal entre ambos, mientras que sólo hay cinco con Arthur Machen y otras cinco con Lord Dunsany, sus otras grandes referencias literarias.

Yes que para el Solitario de Providence ³⁷ la existencia de un ser como Edgar Allan Poe, nacido en su misma región, supuso una referencia vital constante. Poe representaba muchas de las cosas que al propio Lovecraft le hubiera gustado ser, el caballero del sur que ejercía una intensa atracción sobre las mujeres; bohémico y creador inagotable de algunas de las mejores páginas de la literatura universal. Lovecraft sentía que su arte literario no tenía tanto valor como el de Poe y ensalzaba el de éste de forma entusiasta:

"Certain of Poe's tales possess an almost absolute perfection of artistic form..."³⁸

Al mismo tiempo, sentía la apesadumbrada modestia del admirador de la perfección artística que anhela alcanzarla pero sin conseguirla:

"Están mis relatos "a lo Poe" y mis relatos "a lo Dunsany"; pero, ¡ay! ¿dónde están mis relatos a lo Lovecraft? Sólo en alguna de mi prosa literaria realista muestro algún indicio de desarrollar, en esta fecha tardía, un estilo propio..."³⁹

*Dicabe, probablemente la vida interior y los sueños de Lovecraft eran aún más poderosos que los de Poe ⁴⁰, pero todo le trucescente que emanaba Poe y que fascinaba a sus contemporáneos tenía un efecto contrario en Lovecraft, cuya personalidad y actitudes provocaban, en muchas ocasiones, cierta repulsa.*⁴¹

³⁶ Sprague de Camp, Lovecraft, Madrid, Alfaguara, página 40.

³⁷ Calificativo con el que es nombrado H.P. Lovecraft en muchas ocasiones refiriéndose a su ciudad natal y a su especial carácter personal.

³⁸ H. P. Lovecraft, Supernatural Horror in Literature, página 465.

³⁹ Sprague de Camp, op. cit, página 284.

⁴⁰ La personalidad tremendamente compleja de Lovecraft le había llevado a vivir con su interioridad de una manera exagerada. Debía de sentir como reales todos sus miedos, y su enorme capacidad imaginativa y enseñadora le permitieron trasladar toda esa experiencia a la literatura. Posiblemente, Lovecraft tenía razón en este sentido, Poe alcanzaba momentos de lucidez artística que él no lograba, pero, sin embargo, el poder de creación fantástica de Lovecraft -sobre todo en su vertiente más negra y cósmica, parecía no tener límite para llegar a lugares nunca antes explorados en la creación literaria.

⁴¹ Pese a ello, Lovecraft contó con fieles amigos (August Derleth, Robert Bloch, Clark

Aunque sus lugares de residencia fueron diferentes, ya que Lovecraft apenas salió de Providence y Poe, a pesar de nacer en Boston, siempre fue un auténtico caballero de Virginia, ambos bebieron del entorno de la nueva civilización, y aunque hay ochenta y nueve años de diferencia entre sus fechas de nacimiento, la civilización occidental aún permitía espacios suficientes de tiempo para que hubiera coincidencias en sus maneras de entender la vida y la literatura. De esta forma, los dos percibieron los inminentes cambios del ser humano a través de los vertiginosos descubrimientos de la ciencia (con el psicoanálisis como motor del estudio de la mente humana) y, al mismo tiempo, vivieron en el entorno de aventura y descubrimiento que rodeaba a la sociedad estadounidense del siglo XIX.

Para Lovecraft, E.A. Poe no fue ninguna pasión transitoria, lo descubrió a los ocho años, sustituyendo su anterior interés por la mitología grecorromana, y no lo abandonó hasta su muerte. Los relatos de Poe poblaron la infantil y ultrasensible mente de Lovecraft, despertaron en él la enorme capacidad para el sueño y la pesadilla que luego desarrollaría el creador de los Mitos de Cthulhu.

Hasta tal punto llegó la influencia de Poe sobre Lovecraft,⁴² que una de las obras culminantes de este último, *At the Mountains of Madness*, refleja la impresión que había dejado en él la obra de Poe, *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket*. En el final del capítulo veintidós de la obra de Poe podemos leer esos dos espantosos alaridos tan importantes para el desarrollo de la literatura de horror moderna: Tekeli-li! Tekeli-li! Sin duda, al joven lector Lovecraft se le quedaron grabados en la mente, y esa obsesiva repetición de los gritos de los salvajes en una invocación inhumana le llevaron a finalizar *At the Mountains of Madness* con la obsesiva reiteración de *Danforth*⁴³, Tekeli-li! Tekeli-li!

2.2.4.3 Su influencia literaria en los Mitos de Cthulhu

Teniendo en cuenta que *At the Mountains of Madness* es uno de los relatos más significativos dentro del ámbito de los Mitos de Cthulhu, de alguna manera se puede decir que la influencia de Poe en los Mitos es tan directa como su propia participación, no solo con esta invocación primitiva sino con todo Arthur Gordon Pym, el antecedente más directo de los Mitos de Cthulhu. Eclipsada por la indudable calidad del resto de la producción de Poe, su novela más extensa supone el arranque de una nueva forma literaria dentro del ámbito de lo fantástico. Yes que la búsqueda de lo desconocido y el encuentro con ocultos poderes malignos en las tierras polares del sur es la base común de las dos novelas de Poe y Lovecraft. Es ésta la categoría literaria de Poe que con más entusiasmo siguen los componentes del Círculo de Lovecraft y creadores de los Mitos de Cthulhu:

Ashten Smith y tantos otros) a los cuales debemos la recuperación de la obra del genio de Providence.

⁴² Aunque la fascinación de Lovecraft por Poe en lo personal resulta evidente sirva el ejemplo que sigue como muestra de la huella que dejó la obra de Poe en la mente de Lovecraft. Hay, por consiguiente, un fuerte componente literario en esta influencia.

⁴³ Uno de los protagonistas del relato de Lovecraft.

"The roots of the Cthulhu Mythos are readily recognizable: Poe's Narrative of Arthur Gordon Pym, after reading which, compare the being which cried out Tekelili!, Tekelili! in the Antarctic wastes in At the Mountains of Madness ;..."⁴⁴

Aunque la precisión del compilador de la obra de Lovecraft, August Derleth,⁴⁵ es exacta, la relación entre ambas obras es mucho más amplia y, en cierto sentido, mucho más matizable. Es mucho más amplia porque ambas parten de un concepto interpretativo de la irrealidad similar, pero matizable porque sus caminos, en un momento dado, se diferencian. La obra de Poe es eminentemente marítima y los encuentros con lo desconocido en los mares del sur no llegan a plantear un horror tan definido como la obra de Lovecraft, que es sobre todo terrestre y cuyo desarrollo avanza mucho más en el camino del encuentro con la propia esencia del horror.

La relación entre ambas obras no solo es fundamental para el conocimiento de hasta qué punto Poe fue una influencia permanente en Lovecraft, sino también para la comprensión de la esencia de los Mitos de Cthulhu.

Pero en Lovecraft, y por extensión en los Mitos de Cthulhu, no solo influye Arthur Gordon Pym sino gran parte de la obra literaria de Poe. Tal vez en su estructura temática los Mitos de Cthulhu sigan un camino nuevo dentro de la ficción científica y el horror literario pero todos los componentes del inicial Círculo de Lovecraft y de los Mitos de Cthulhu como tal movimiento literario tienen una referencia inexcusable en Edgar Allan Poe. Hay un salto cualitativo en el antes y el después de E.A. Poe para la literatura fantástica y no sería posible entender los trabajos de Robert Bloch, Ramsey Campbell, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, Frank Belknap Long o August Derleth sin referirnos a Poe.

2.2.5 Ambrose Bierce

2.2.5.1 Su personalidad y su obra dentro de las corrientes literarias tradicionales

Aigual que ocurre con Lord Dunsany dentro del ámbito británico, la misma vida de Ambrose Bierce fue un modelo de seguimiento para los autores de los Mitos de Cthulhu. Su espíritu aventurero le llevó a participar en la Guerra Civil norteamericana y, a partir de ahí, siguiendo a su general W.B. Hazen, a atravesar territorios de Nebraska

⁴⁴ August Derleth, Tales of the Cthulhu Mythos, Londres, Grafton Books, 1988, p. 13.

⁴⁵ Y no solo es August Derleth el único en clasificar esta relación entre las dos obras antárticas de Poe y Lovecraft, otros autores, como por ejemplo Rafael Lepis, también establecen este vínculo con una reflexión muy interesante:

"Del Gordom Pym de Poe -releído, o repensado o resentido- tomó este mismo sentimiento de horror cósmico y hasta un detalle muy concreto: el misterioso grito ¡Tekeli-li! que resuena en el aire quieto, en la infinita soledad blanca de la Antártida de Poe" (Los Mitos de Cthulhu, Madrid, Alianza Editorial, 1969, página 30). *En la nota n° 47 que completa este párrafo (op. cit.) continúa Lepis:*

"El Gordom Pym casi debería también ser considerado como parte integrante de los Mitos, o al menos como uno de sus antepasados más directos e inmediatos".

y Montana hasta las zonas indias más peligrosas. En todos los escritos referentes a las acciones de la brigada de Hazen se cita a Ambrose Bierce como un soldado de extraordinario valor que comenzó en el Ejército de tambores y terminó como teniente con condecoraciones. Es ésta una parte de su espíritu que le acompañaría toda su vida hasta su muerte en 1914⁴⁶ cuando, a la edad de setenta y dos años, despreció su vida tranquila y salió de nuevo al encuentro de lo sobrenatural en la revolución mexicana.

Acompañando a este tan americano sentido de la aventura, Bierce recibió una educación formal corta pero que le permitió el desarrollo de una formación propia y el acceso a la biblioteca de su padre donde leería vorazmente todo tipo de literatura hasta que se introdujo en los periódicos locales de su región, donde empezó su carrera como periodista que le llevaría finalmente hasta la muerte en México.

Para completar el mosaico de su extraña⁴⁷ personalidad y vivencias hay dos aspectos de su vida que marcan el tono de su literatura. Por un lado, su voluntaria inadaptación a la sociedad de su época y por otra la continua serie de desgracias que tuvieron lugar en su existencia:

"Dead ends, failures, and tragedies marked his personal life. He was a man, like many, unfit by nature for socialized living, a non-domestic animal. The family pattern of unhappiness repeated itself on a tragic scale. In 1889 his older son was killed in a vulgar shooting-brawl over a girl; two years afterward his wife left him, finally -three years too late, in 1904; in 1901 his younger son died of alcoholism; and at last in 1913 Ambrose Bierce, old asthmatic, weary, his creative power only an acrid memory, a bitter jester who had outlived his time, made his queer escape from the civilization he had for forty years derided, and somewhere, presumably in Mexico, encountered his favorite character, the figure who, so to speak, animates his finest stories: Death"⁴⁸

La descripción de C. Fadiman ilustra con precisión la vida de un hombre que derivó en la literatura sus emociones y sus frustraciones vitales. Y de todo ello surge una obra única por sus características dentro de la literatura norteamericana. Se puede considerar única su obra desde un punto de vista academicista. Es decir, la crítica tradicional la ha considerado así⁴⁹ como forma de marginación. De hecho, resulta

⁴⁶ Aunque esta fecha no es en absoluto segura ya que Ambrose Bierce se acreditó como comentarista de la guerra mexicana en Juárez en el ejército de Pancho Villa, pero no se sabe con certeza como ocurrió su desaparición final, hecho éste que contribuye a aumentar aún más su leyenda de personaje enigmático.

⁴⁷ En los términos que la sociedad tradicional establece.

⁴⁸ Tiffon Fadiman, "Portrait of a Misanthrope", The Collected Writings of Ambrose Bierce, Secaucus, New Jersey, The Citadel Press, página xiii.

⁴⁹ Es ésta una actitud muy común que persigue el "aislamiento" de producciones a las que no se les puede negar su calidad literaria pero que por no entrar dentro del clasicismo establecido se pretenden marginar para así, de alguna manera desprestigiarlas. Como ejemplo podemos tomar una cita del capítulo dedicado a Ambrose Bierce en American Writers (p. 190, vol. I, op. cit.):

"He remained outside the mainstream of American letters and cultivated an eccentric taste for the bizarre"

(Robert A. Wiggins)

significativo cómo los autores norteamericanos más relevantes que han influido directamente en los *Mitos de Cthulhu* (Poe y Bierce en especial) han sido considerados como autores aislados sin conexiones con una tradición literaria de importancia dentro de su tiempo. El problema de este tipo de análisis crítico es que desprecia todo lo que se sabe de determinados parámetros regionales y temporales muy etiquetados.

En el caso de Ambrose Bierce, su obra se sitúa por encima de las tendencias tradicionales de su tiempo (sobre todo el realismo y el naturalismo) y enlaza con una línea de creación notablemente importante y continua dentro de la evolución de la literatura norteamericana: la representación literaria de lo sobrenatural o lo fantástico.

2.2.5.2 Lo sobrenatural en su obra

Dada su personalidad, sus vivencias y su misantropía, prácticamente toda su obra tiene un marcado carácter sobrenatural. Y dentro de este ámbito, sus creaciones alcanzan cotas magistrales dentro de la más pura tradición fantástica estadounidense tan influida por el sentido de la aventura, lo desconocido y la naturaleza. De sus recopilaciones, a las que era tan aficionado, *In the Midst of Life - Tales of Soldiers and Civilians -*, *The Devil's Dictionary*, *Fantastic Fables*, *The Monk and the Hangman's Daughter*, *Negligible Tales*, *The Parenticide Club* y *Can Such Things Be?*, ésta última es la que encierra los relatos más enigmáticos y penetrantes. Un ejemplo muy característico y representativo de su americanismo como escritor es *The Damned Thing*, que mezcla los componentes básicos de la narrativa de ficción sobrenatural norteamericana: los parajes naturales aislados y misteriosos, el personaje misógino que se enfrenta de forma solitaria a lo sobrenatural, la incredulidad de la sociedad y el ansia de descubrimiento del ser humano. Todo ello se combina de forma subyugante:

"As with sounds, so with colors. At each end of the solar spectrum the chemist can detect the presence of what are known as "actinic" rays. They represent colors-integral colors in the composition of light- which we are unable to discern. The human eye is an imperfect instrument; its range is but a few octaves of the real 'chromatic scale'. I am not mad; there are colors that we cannot see. And God help me! The Damned Thing is of such a color!"⁵⁰

El final de este relato muestra el estilo más característico de Bierce, que se sumerge en lo sobrenatural mostrando los devastadores poderes de una criatura desconocida de la naturaleza a la que el hombre no tiene acceso.⁵¹

Asimismo, Bierce utiliza en ocasiones la gran casa de tipo colonial como escenario y, a veces, motor de la acción sobrenatural. Este es el caso de *Beyond the Wall*, donde el fenómeno sobrenatural se mezcla con las más profundas emociones del hombre (el amor y los condicionantes sociales en constante lucha; y no es de extrañar, de acuerdo con la personalidad de Bierce, que la victoria de los condicionantes sociales produzca la desgracia).

⁵⁰ Ambrose Bierce, *The Collected Writings of Ambrose Bierce*, página 527.

⁵¹ Resulta inevitable recordar el *Wendigo de Algernon Blackwood*.

Ya el título de esta recopilación Can such Things be? es muy significativo ya que implica una posibilidad de existencia para los fenómenos, sucesos y sensaciones que se narran. En este sentido, la actitud de Bierce entra de lleno en la más pura tradición de la literatura fantástica al no pretender imponer sucesos extraños sino simplemente dejarlos como impregnaciones oníricas en la mente del lector.

De ahí, la calidad de sus relatos cortos ya que permiten su aceptación como mera obra literaria o una profundización más sensible e interiorizada. Sin embargo, lo sobrenatural no solo aparece en Can such Things be?, sino que en casi toda la obra de Bierce es un elemento recurrente, aunque a veces coloreado con aspectos satíricos. In the Midst of Life -Tales of Soldiers and Civilians- recoge la producción de Bierce en el contexto de la Guerra Civil estadounidense pero siempre participando de ese especial ambiente sobrenatural que Ambrose Bierce daba a todos sus relatos:

"Filled with amazement and terror by this apparition of a horseman in the sky-half believing himself the chosen scribe of some new Apocalypse, the officer was overcome by the intensity of his emotions; his legs failed him and he fell. Almost at the same instant he heard a crashing sound in the trees-a sound that died without and echo- and all was still"⁵²

2.2.5.3 Su influencia literaria en los Mitos de Cthulhu

Considerar a Ambrose Bierce como uno de los predecesores directos de los Mitos de Cthulhu resulta de lo más lógico no solo por su influencia directa en los Mitos sino también por su lugar dentro de la literatura de imaginación en Estados Unidos en el siglo XIX. Apesar de que hay varias referencias literarias directas con autores de los Mitos (como Lovecraft) o con otros antecesores como R.W. Chambers, la verdadera importancia de la obra de Bierce para los Mitos de Cthulhu reside en la ambientación y en la creación en algunos de sus relatos cortos de parajes, personajes y dioses que asumen la existencia de un mundo paralelo en el que se empiezan a vislumbrar dioses en lucha⁵³, ciudades perdidas y humanos solitarios en busca de la verdad desconocida.

En cuanto al tema de los dioses, en primer lugar cabe destacar que Bierce plantea temas que luego aparecerán como elementos básicos de los relatos de Cthulhu, y uno de estos temas anticipados a los Mitos es la creación de dioses de fuerza superior que rigen el destino de los hombres. En ocasiones, estos últimos intentan conocer el origen del poder de los dioses o intentan interferir en sus actividades, momento en el que surge el "conflicto" literario. H.P. Lovecraft, que fue ávido lector de todo tipo de literatura fantástica, leyó en Bierce (como ya había hecho

⁵² Ambrose Bierce, "A Horseman in the Sky", In the Midst of Life, The Collected Writings of Ambrose Bierce, página 8.

⁵³ De las alusiones a los dioses una de las más curiosas, por su vinculación con las leyendas centroeuropeas, es la siguiente referencia que aparece en *Häita the Shepherd*:

"So passed his life, one day like another, save when the storms uttered wrath of an offended god". (op. cit., página 528).

Efectivamente, muchos pueblos del centro de Europa (y ya desde los escritos griegos) sentían que las tormentas manifestaban la furia de algún dios.

antes en los griegos) la existencia de dioses mucho más ricos en matices que la tradicional trinidad cristiana. El hombre se enfrenta a ellos con impetencia pero con una razón que es la que parece mover a gran parte de los protagonistas humanos de los *Mitos*, el ansia de conocimiento. Uno solo aparece ésta en los científicos, filósofos o investigadores de algunas narraciones sino también en el solitario pastor Haïta que pierde la Felicidad que le envía Hastur por pretender conocer su procedencia:

"One manifestation of curiosity, one sign of doubt, one expression of misgiving, and she is away!"⁵⁴

En este relato, Bierce desarrolla los vínculos entre dioses benígnos y malignos en relación con los humanos. La felicidad de Hastur parece provenir de un disfrute no premeditado de las dichas de la naturaleza, su bienestar comienza a enturbiarse cuando empieza a plantearse la necesidad de conocer⁵⁵ y ese ansia le lleva a observar, por vez primera, a los otros dioses que también conviven en su naturaleza:

"In every breeze he heard whispers of malign deities whose existence he now first observed"⁵⁶

Esta idea es de capital importancia para el posterior desarrollo de los *Mitos* de Cthulhu ya que se plantea un fundamento que luego será básico en los *Mitos*, esto es, la existencia de un universo en lucha con deidades benígnas y deidades malignas⁵⁷ ante el cual el hombre permanece ignorante, en feliz ignorancia, hasta que su innata necesidad de búsqueda del conocimiento le lleva a encontrar la desgracia.

Pero Chambers (que recogió muchos de los topónimos y patronímicos de los relatos de Bierce para sus propias narraciones) y Lovecraft no solo tomaron de Bierce el dios Hastur. Entre los relatos más míticos de Bierce se encuentra *An Inhabitant of Carcosa*, una narración que plantea el encuentro del hombre con una ciudad desconocida y extraña, no de este mundo pero tampoco ajeno a él. Sin duda,

⁵⁴ Ambrose Bierce, "Haïta the Shepherd", *The Collected Writings of Ambrose Bierce*, página 532.

⁵⁵ Curiosamente, esa necesidad de saber coincide con las cuestiones que parecen haber obsesionado a la humanidad desde tiempos inmortales:

"It is necessary," he said, "that I know whence and how I came;..." (cp. cit., página 529).

Elde dónde venimos, hacia dónde vamos, quiénes somos resuena en la voz de Haïta. Asimismo, resuenan ecos del Antiguo Testamento en las referencias a un anhelo de conocer, de ir más allá que causa la pérdida de la felicidad. En este sentido, la idea del paraíso perdido cristiano se mezcla, como en las viejas religiones europeas, con la existencia de creencias politeístas engarzadas en los elementos naturales.

⁵⁶ Ambrose Bierce, cp. cit., página 529.

⁵⁷ De nuevo volvemos a observar que toda la herencia cultural y religiosa de Occidente parece fundirse en esta idea. La lucha de poderes enfrentados (el bien y el mal cristianos) en un ambiente politeísta muestra la fusión típica de muchas sociedades europeas (los celtas, los escandinavos, los iberos, etcétera).

aventurar hipótesis sobre el significado exacto de esta ciudad (o de otras parecidas ⁵⁸) resultaría muy arriesgado porque probablemente pertenecen al reino de los sueños y las pesadillas y para cada lector podrían significar algo distinto. ⁵⁹ Lo que literariamente sí está claro es que Carcosa se convirtió, a partir de Bierce, en un motivo recurrente para los que posteriormente escribieron relatos en el ámbito de lo fantástico y lo onírico:

"A chorus of howling wolves saluted the dawn. I saw them sitting on their haunches, singly and in groups, on the summits of irregular mounds and tumuli filling a half of my desert prospect and extending to the horizon. And then I knew that these were ruins of the ancient and famous city of Carcosa" ⁶⁰

Otro aspecto de los Mitos de Cthulhu que también aparece en los relatos de Bierce es la denominación de seres como Things (The Thing), en el caso de The Moonlit Road la desgraciada protagonista del suceso que se narra nombra a su desconocido atacante de esta forma:

"No, I did not die of fright: the Thing turned and went away, I heard it go down the stairs, hurriedly, I thought, as if itself in sudden fear" ⁶¹

La coincidencia en la utilización de la denominación "Thing" y de los prenombrados neutros para nombrar ciertos seres en algunos relatos de los Mitos se puede constatar simplemente con algunos títulos de Lovecraft: The Thing in the Moonlight o The Thing on the Doorstep y con muchas otras referencias textuales a seres que por su indefinición suelen ser calificados de esta forma.

Sin embargo, un aspecto curioso de este relato y que coincide con otros de Bierce ⁶² es la aparición de figuras femeninas definidas e incluso a veces sensuales que luego no aparecen en los relatos de los Mitos. En este punto influyó indudablemente la casi militante misoginia de H.P. Lovecraft, que no permitió ni una sola figura auténticamente femenina entre sus relatos, lo que determinó, de alguna manera, el desarrollo posterior del resto del corpus de los Mitos.

En conclusión, la obra de Ambrose Bierce, aparte de su enorme valor propio, supone un avance importante en el desarrollo del relato corto de misterio, imaginación, horror o fantasía, que impulsó el surgimiento de los Mitos como movimiento que trata con esta forma de expresión literaria sobre la base de la presunción de la existencia de una entidad maligna superior que, en algunos casos, ya aparece en Bierce, como señalé el propio Lovecraft:

⁵⁸ Recuerdese, a este respecto, la ciclópea ciudad de At the Mountains of Madness de H.P. Lovecraft.

⁵⁹ Quizá el lugar de expiación de los pecados o incluso el paraíso en algunos casos. Una interpretación religiosa-cristiana de este motivo nos conduciría a la idea del infierno. Sin embargo, una aproximación psicoanalítica más coherente con el planteamiento onírico de este tipo de relatos nos llevaría hacia los miedos más ocultos del ser humano, cuya procedencia es anterior a las religiones actuales.

⁶⁰ Ambrose Bierce, op. cit., página 535.

⁶¹ Ambrose Bierce, op. cit., página 424.

⁶² Por ejemplo, Beyond the Wall.

"Virtually all of Bierce's tales are tales of horror; and whilst many of them treat only of the physical and psychological horror within Nature, a substantial proportion admit the malignly supernatural and form a leading element in America's fund of weird literature"⁶³

2.2.6 La literatura fantástica de misterio y horror en los autores clásicos norteamericanos del siglo XIX: Nathaniel Hawthorne, Herman Melville, Henry James.

Como se ha reseñado anteriormente, la figura de Edgar Allan Poe ilumina el amanecer de una nueva era de la literatura fantástica en Estados Unidos. Sin embargo, Poe no es un caso aislado en este contexto y, como muy bien demuestra la obra de Harry Levin, The Power of Blackness, otros autores también participan de esta línea argumentativa para desarrollar interesantes experimentos dentro del campo de lo fantástico.

*No es necesario que estos clásicos de la literatura norteamericana dediquen sus esfuerzos exclusivamente al mundo de los sueños pero resulta inevitable que, en un momento determinado, sientan la necesidad de expresar una parte de su existencia a través de la literatura fantástica.*⁶⁴

*Este es el caso de una larga serie de autores norteamericanos,*⁶⁵ *pero en el siglo XIX varios de los autores más importantes (Irving, Hawthorne, Melville) realizan importantes contribuciones a la literatura de ficción fantástica desde su posición de autores clásicos. Sus líneas de desarrollo son diferentes de acuerdo con sus motivaciones personales y con sus obsesiones o fascinaciones propias. Su influencia en los Mitos de Cthulhu no parece ser directa*⁶⁶*, pero sí demuestran y documentan el especial tratamiento que se hace de lo "oscuro" y lo "fantástico" en Estados Unidos.*

⁶³ H. P. Lovecraft, "Supernatural Horror in Literature", *Dagon and other Macabre Tales*, página 474.

⁶⁴ A este respecto, la obra ya citada de Harry Levin *The Power of Blackness* es un ejemplo único de crítica literaria que busca a través de un tema la conexión de varios autores. En ello, Harry Levin reconoce la existencia de esta parte "oscuro" en la obra de algunos autores clásicos norteamericanos:

"...the power of blackness; a power which derives its force from its appeals to the Calvinistic sense of Innate Depravity and Original Sin, from whose visitations, in some shape or other, no deeply thinking mind is always and wholly free" (Harry Levin, *op. cit.*, página 26).

⁶⁵ Entre ellos cabe destacar, por ejemplo, a Charles Brockden Brown, Washington Irving, James O'Brien, Marian Crawford, Mary E. Wilkins, Reber W. Chambers, Charlotte Perkins Gilman, William Austin, Ralph Adams Gram, etc.

⁶⁶ Aunque sí cabe resaltar que muchos de ellos aparecen citados y comentados por H.P. Lovecraft en su tratado *Supernatural Horror in Literature*.

Nathaniel Hawthorne

De entre estos clásicos de la literatura norteamericana uno de los que aparece con más frecuencia reseñado en las recopilaciones de literatura fantástica es Nathaniel Hawthorne. Al igual que Bierce encarnaba ciertos elementos típicos del norteamericano de su época en relación al entorno natural y al sentido de la aventura, Hawthorne representa el mundo del puritanismo y el mundo de Salem. Su origen, tanto físico como cultural, determina el desarrollo de una producción que entró a formar parte de la historia de la literatura clásica norteamericana pero que dejó muestras de su extraordinaria inclinación por lo "oscuro", hasta tal punto que en la crítica tradicional se le considera como uno de los patriarcas de este movimiento:

"In his vignettes of the American scene, in his appraisals of historic tradition, in his anxiety to read the cosmic scheme of things, Hawthorne is truly the founding patriarch of our fiction, and sits upon its grandfather's chair with an air of authority"⁶⁷

Harry Levin apunta en su apreciación hacia una visión "tradicional" de lo oscuro en la literatura norteamericana. Sin embargo, habría que matizar que, si bien Hawthorne desarrolla temas propios de lo sobrenatural no se centra en este tema de forma constante, sino que se ayuda de ello para enlazar o encauzar historias de ámbito más general. Esta cuestión es desarrollada de forma ilustrativa por H.P. Lovecraft en su análisis sobre el horror sobrenatural en la literatura:

"Supernatural horror is never a primarily object with Hawthorne; though its impulses were so deeply woven into his personality that he cannot help suggesting it with the force of genius when he calls upon the unreal world to illustrate the pensive sermon he wishes to preach"⁶⁸

Además, Hawthorne nació en Nueva Inglaterra que, en cuanto a su condición geográfica, es el lugar de origen de la Norteamérica moderna y, en este sentido, parece que imprime un carácter especial a su gente, mezcla de puritanismo, de tradicionalismo y de conservación del particular sentido de lo fantástico heredado de Europa.

Literariamente, aunque sus novelas han centrado la atención de la crítica tradicional, para el desarrollo del relato corto de horror e imaginación en Estados Unidos son más importantes sus cuentos. De entre ellos, uno de los que tiene mayor fuerza es Young Goodman Brown, que muestra la tremenda opresión del sentimiento religioso puritano de culpa sobre los habitantes de Salem, una ciudad que encierra los elementos más misteriosos y oscuros de Nueva Inglaterra:

"Evil is the nature of mankind. Evil must be your only happiness. Welcome again, my children, to the communion of your race"⁶⁹

⁶⁷ Harry Levin, *The Power of Blackness*, página 68.

⁶⁸ H.P. Lovecraft, "Supernatural Horror in Literature", *Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales*, página 470.

⁶⁹ Nathaniel Hawthorne, "Young Goodman Brown", *The Penguin Book of American Short Stories*, (op. cit.), página 53.

Cuando el joven Goodman Brown presencia casualmente la escena de una oscura "figura" realizando un aquelarre con sus puritanos conciudadanos de Salem, incluyendo su joven esposa Faith, pierde toda noción tanto de la realidad como de la irrealdad, y permanece así hasta su muerte aun cuando pasa su vida en un eterno de aparente normalidad. La fuerza de este relato y su capacidad de profundización en el corazón puritano demuestran el conocimiento de Hawthorne del ambiente de Nueva Inglaterra. Pero es que además añade elementos característicos de lo que luego sería el horror cósmico.

Por ejemplo, una figura espectral y oscura que lleva el mensaje de Satán a los puritanos⁷⁰, así como el sentido de la irrealdad que utiliza Hawthorne al jugar con diferentes planos que permiten llevar la narración al campo de lo puramente fantástico, "Had Goodman Brown fallen asleep in the forest and only dreamed a wild dream of a witch-meeting?"⁷¹. Como se puede apreciar en la parte final de este relato, el autor consigue impregnar su cuento de ese particular sentido de lo imaginativo, que no juzga la veracidad de lo narrado, sino que simplemente lo introduce, mediante el sutil juego de la literatura en la mente del lector de forma que la veracidad de los hechos no llega a ser importante ya que no se demuestran sino que se sienten. De esta forma, el juego literario pasa a efectuarse en planos superpuestos de tal manera que la ficción pueda existir por encima de su comprobación en el plano real.

Entre de sus relatos más interesantes, *The Birthmark*, Hawthorne muestra a un personaje característico de la ficción científica, el investigador que intenta descubrir los secretos más inescrutables de la naturaleza.⁷² En su afán por perfeccionar lo hecho por la naturaleza y por conseguir el sueño de la vida eterna experimenta en su esposa la droga más poderosa, pero su noble codicia le lleva a perder lo que más amaba. Al final del relato, Hawthorne ofrece una solución que viene condicionada en gran medida por su propia moral:

"The momentary circumstance was too strong for him; he failed to look beyond the shadowy scope of time, and, living once for all in eternity, to find the perfect future in the present"⁷³

⁷⁰ Las narraciones de Hawthorne vienen determinadas por la antagonía del bien y del mal en clave cristiana. Posteriormente, el relato corto norteamericano evolucionaría hacia teorías más cósmicas en las que, si bien sigue existiendo cierto grado de oposición, esta asociación se lleva a un escenario mucho más fantástico en el sentido de creación de fuerzas literarias cósmicas que se enfrentan en planos mucho más alejados del ser humano y fuera de su conocimiento.

⁷¹ Nathaniel Hawthorne, op. cit., página 55.

⁷² Se puede recordar, a este respecto, el relato de H.P. Lovecraft *Herbert West, Reanimator*. Este es un ejemplo característico del científico-investigador como protagonista. Sin embargo, la ficción científica ha producido muchos personajes de este tipo, curiosamente tanto en el ámbito de las ciencias como en el de las letras con la peculiaridad de que los investigadores de letras (mayormente filósofos) no bucean en la naturaleza, como sus colegas de ciencias, sino en el saber humano más recóndito.

⁷³ Nathaniel Hawthorne, "The Birthmark", *The Oxford Book of Short Stories*, Oxford, O. U.P., 1981, página 42.

En este aspecto, Lovecraft se alejaría de esta tradición puritana⁷⁴ y permitiría a sus investigadores avanzar por las sendas del saber de forma más libre.

La obra literaria de Nathaniel Hawthorne contiene aspectos muy interesantes, todos ellos dentro de la tradición literaria estadounidense, para el posterior desarrollo de los Mitos de Cthulhu y aunque es más conocido por sus cinco grandes novelas, sus relatos cortos guardan algunos de los mejores pasajes del horror y la ficción norteamericanos.

⁷⁴ La influencia puritana en Lovecraft es más patente en su biografía que en su producción literaria que, con excepciones, como la ausencia de protagonistas femeninas, se desmarca de la tradición moral de Nueva Inglaterra.

Herman Melville

Herman Melville es el tercer autor incluido por Harry Levin en The Power of Blackness de capital importancia para el conocimiento de las esencias y las raíces de la vena "oscura" de la literatura norteamericana. Y si el reputado crítico de Harvard lo incluyó en esta especie de tríptico de la negrura no fue por casualidad. Las peculiaridades de la narrativa de Melville vienen dadas por su origen y formación, que se halló repleta de aventuras y episodios marítimos. Y en esta línea se puede comprobar el aspecto más interesante de la obra de Melville en relación con los Mitos de Tthulhu.

La primera conexión que se puede encontrar, aunque ciertamente discutible en su asociación directa, es la relación de la más famosa de las obras de Melville, Moby Dick- The Whale, con Arthur Gordon Pym, de Allan Poe. La excelente edición del relato de Poe de Harold Beaver nos ofrece el planteamiento de la relación entre ambas obras:

"Arthur Gordon Pym too was an outcast, a wanderer, an Ishmael. His secret flight from home, his rejection of family for the open sea, his demonic boon-companion and protector, his coffin-like refuge aboard the Grampus, all point forward to another momentous saga of Nantucket whaling, another pursuit of enigmas across the seas, another voyage to the abyss, Melville's Moby Dick"⁷⁵

No se trata en este punto de discutir la autenticidad de la relación directa entre ambas obras, es decir, si Melville llegó a leer la obra de Poe antes de elaborar la suya. Lo verdaderamente importante para el objeto de este estudio es observar cómo ese aspecto tan importante que es el mar en muchos relatos de los Mitos de Tthulhu tiene una tradición y un origen directos en la narrativa norteamericana del siglo XIX.

Es indudable que la fascinación de los estadounidenses por el mar viene dada en gran medida por su condición geográfica pero, asimismo, el siglo XIX con su ansia de descubrimientos, impulsó esa fascinación. En el caso concreto de H.P. Lovecraft, las sensaciones hacia el mar fueron contrapuestas, aunque él siempre se atribuyó características perversas:

"Odio el pescado y le tengo miedo al mar y a todo lo relacionado con él, desde que tenía dos años... En cuanto al mar, su actitud era más teatral. Lovecraft pasó la mayor parte de su vida en ciudades portuarias. Casi todos sus viajes fueron a puertos de mar, y disfrutó en los pocos viajes en barco que hizo en alta mar"⁷⁶

En gran parte de los relatos de los Mitos de Tthulhu el mar aparece como factor misterioso que guarda dentro de su seno los más terribles de los secretos ⁷⁷. Y ese mar

⁷⁵ Harold Beaver, Appendix II. The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket, Harmondsworth, Middlesex, Inglaterra, Penguin, página 278. Este apéndice está dedicado exclusivamente a la relación entre la obra de Poe y Melville.

⁷⁶ Sprague de Camp, op. cit., página 78.

⁷⁷ Podemos recordar que en uno de los relatos iniciales de Lovecraft y que determina la posterior condición de los Mitos, The Call of Tthulhu, se resuelve su trama en el capítulo titulado The Madness from the Sea. Asimismo, se pueden encontrar

fue el que Melville fue capaz de representar, en otra vertiente evidentemente, pero con un poder subyugante sobre los hombres y su mente. Typee, Omoo o Moby Dick son ejemplos de esta fascinación por el mar⁷⁸ como elemento superior que parece dotado de una entidad propia.

Aunque los relatos de los Mitos buscan en el mar otras referencias, se sumergen en esta tradición de fascinación marítima a la que Melville contribuyó de forma tan especial por medio de su literatura.

Henry James

De la extensa y amplia obra de Henry James (1843-1916) la parte más interesante en lo relacionado con los Mitos es su producción de cuentos cortos cuyo número alcanza los ciento veinte. En ellos Henry James vierte la esencia de su estilo al introducir elementos relacionados más con la acción interna y psicológica de los personajes que con la acción externa.

El tercer elemento de importancia para el desarrollo del relato corto fantástico en Estados Unidos que Henry James utiliza en sus obras, y especialmente en sus relatos cortos, es la introducción de personajes y entornos europeos. Esta tendencia proviene de sus numerosos viajes y estancias en diversas partes de Europa.

De esta forma, se puede apreciar cómo esta faceta de la obra de Henry James conjuga elementos muy interesantes para el relato fantástico y aunque no nos dirigen hacia los Mitos de Cthulhu sí aportan características básicas de la ficción fantástica norteamericana del siglo XIX. Un ejemplo de ello es *The Real Thing*, relato en el que la realidad y la irrealdad se mezclan hasta confundirse y donde se demuestra que a veces las cosas no sólo tienen un único plano:

"When it came over me, the latent eloquence of what they were doing, I confess that my drawing was blurred for a moment- the picture swam. They had accepted their failure, but they couldn't accept their fate. They had bowed their heads in bewilderment to the perverse and cruel law in virtue of which the real thing could be so much less precious than the unreal; but they didn't want to starve. If my servants were my models, then my models might be my servants"⁷⁹

La cuestión de la veracidad o autenticidad del mundo real en términos normales es una constante repetitiva en el mundo literario de Henry James y en otro de relato corto suyo se puede encontrar una prueba de ello:

"He dropped on the pearls another queer stare, then, after a moment, bringing himself to touch them, did exactly what she had herself done in the presence of Mrs Guy at Bleet- gathered them together, marched off with them to a drawer, put them in and clicked the key. "You say I'm afraid", he went on as he again met her, "but I shan't be afraid to take them to Bond Street".

numerosas referencias al mar en muchos relatos de los Mitos.

⁷⁸ Hay que recordar que el mar de Melville fue el mismo de Lovecraft, el mar de Nueva Inglaterra.

⁷⁹ Henry James, "The Real Thing", *The Penguin Book of American Short Stories*, op. cit., página 211.

"And if the people say they're real-?"⁸⁰

En este relato, The Paste, el argumento se plantea en torno a la autenticidad de las perlas abandonadas por una difunta. Junto a esta cuestión básica, Henry James desarrolla una cuidada descripción psicológica de los personajes descubriendo cada uno de sus rasgos particulares.

Por lo tanto, se puede concluir que los relatos cortos de Henry James contribuyen a enriquecer enormemente la temática y el estilo del relato corto fantástico en Estados Unidos durante el siglo XIX. Aunque James no dedicara sus esfuerzos al mundo puramente fantástico, su voluntad narradora entronca con la tradición norteamericana del relato corto.

De esta forma, el siglo XIX desarrolla todas las técnicas y materiales necesarios para el surgimiento de movimientos exclusivamente dedicados al tratamiento del relato corto con propósitos fantásticos, cósmicos o relacionados con el horror y el miedo. Hasta allí los autores que trabajaron a finales del siglo XIX y comienzos del XX con la literatura fantástica en Estados Unidos lanzaron un puente hacia los Mitos de Cthulhu.

2.2.7 El puente hacia los Mitos de Cthulhu: Robert W. Chambers y The King in Yellow

En la conexión de todos estos antecedentes norteamericanos con la aparición de los primeros relatos de los Mitos de Cthulhu se encuentra Robert W. Chambers, cuya producción literaria es de enorme interés para el surgimiento de los Mitos de Cthulhu y, concretamente, su obra más significativa The King in Yellow. Probablemente, como obra única fuera una de las que más influyeron en H.P. Lovecraft y, de hecho, la referencia a un libro perdido (dando, además, título a la obra) que contiene saberes ocultos es una referencia inmediata al Necronomicon de Lovecraft en los Mitos de Cthulhu.

Además, Chambers hace de auténtico puente al compilar gran parte de los elementos más fascinantes que se habían dado hasta él, dándoles una coherencia temática y preparándolos para su posterior utilización por Lovecraft y sus seguidores.

Nacido en Nueva York en 1865, Chambers obtuvo un cierto éxito literario que le proporcionó un buen nivel social y económico. Su tranquila y apacible vida no fue un impedimento para la creación de historias de horror intensas y vívidas que adoptaron, por lo general, el relato corto como su forma de expresión más habitual. The Slayer of Souls es su novela más relevante en este campo, además de varias compilaciones de relatos entre las que destacan The Maker of Moons, The Tracer of Lost Persons, The Tree of Heaven y In Search of the Unknown.

Sin embargo, cuando Robert W. Chambers falleció en 1933 su efímera fama popular y sus más que interesantes ingresos comerciales se debían exclusivamente a los muchos libros románticos que escribió y cuyo mérito literario resulta insignificante en comparación con su producción fantástica. Han sido estos trabajos en el ámbito de la literatura fantástica los que han situado a Chambers en un lugar honorable como

⁸⁰ Henry James, "The Paste", The Oxford Book of Short Stories, op. cit., página 97.

escritor de mérito y los que se han dado un reconocimiento más duradero como artista.

The King in Yellow es, por encima de todas las demás, la obra cumbre de Robert W. Chambers. Se trata de una serie de diez relatos cortos cuya conexión entre sí no queda demasiado clara, a pesar de lo cual transmiten una sensación de horror interesante y perturbadora.

Es la atmósfera de algunos de los relatos (especialmente, *The Repairer of Reputations*, *In the Court of the Dragon* y *The Yellow Sign*) el elemento literario más logrado, dentro de un marco de sugerencias que transforman el *Nueva York* futurista⁸¹ en el punto de partida para diversas experiencias que llevan a los personajes a lugares tan dispares como París o la Carcosa de *Bierce*.

Con la creación de una amplia gama de referencias (*Aldebarán*, *Carcosa*, *Hali*, *Hastur*, *Hyades*, *Crimson Emperor*, *Yellow Sign*, etc.), Chambers construye una dispersa pero sugerente mitología que es un precedente singular de los *Mitos de Cthulhu* y que supone un enlace directo de los autores clásicos norteamericanos con los autores del *Círculo de Lovecraft*.

De entre todos los relatos es especialmente relevante *The Yellow Sign*, en el cual aparece la antigua devoción a *Hastur*, el eterno personaje de *Ambrose Bierce* adorado en la mítica *Carcosa*.

La tentación del libro prohibido⁸² conduce el argumento de la historia que mantiene en todo momento esa creencia definida por los autores de los *Mitos de Cthulhu*, basada en la presunción de un mundo poderoso y maligno que pervive de forma paralela a nuestro mundo real y que a veces interfiere en él.

De esta forma, empiezan a conformarse los *Mitos* hasta tal punto que el terrible *Yellow Sign* aparecería en el relato de *Lovecraft*, ya perteneciente a los *Mitos de Cthulhu*, *The Whisperer in Darkness* :

"I found myself faced by names and terms that I had heard elsewhere in the most hideous connections - Yuggoth, Great Cthulhu, Tsathoggua, Yog-Sothoth, R'lyeh, Nyarlathotep, Azathoth, Hastur, Yian, Leng, the Lake of Hali, Bethmoora, the Yellow Sign, L'mur-Kathulos, Bran and Magnum Innominandum, and was

⁸¹ Robert W. Chambers escribió este libro en 1895 pero situó la acción en 1920. Fue su segundo trabajo literario después de una obra costumbrista, *In the Quarter*, localizada en París; asimismo, fue la primera de inspiración fantástica y a través de ella consiguió atraer la atención de los sectores comerciales de la literatura de tal forma que, a partir de entonces y dedicado más a la creación de estereotipos convencionales para las editoriales, su genio literario nunca volvió a brillar con tanta intensidad.

⁸² Nuevamente la herencia cristiana parece condicionar las obsesiones de los autores de literatura fantástica. El libro maldito -*The King in Yellow*- parece invocar a la manzana prohibida que funciona como tentación que conduce a la perdición. Curiosamente, aunque elementos cristianos hay en multitud de autores, en *The Yellow Sign* la fusión es casi perfecta porque es Tessie, la modelo que pinta el protagonista, la que abre el libro, conjugándose el elemento tentador con la mujer como causa de perdición. Al final, al igual que en el *Antiguo Testamento*, la curiosidad humana conduce a la desgracia.

drawn back through nameless aeons and inconceivable dimensions to worlds of elder, outer entity..."⁸³

Es decir, Lovecraft incorpora elementos inventados por él con otros creados por otros autores (en este caso Ambrose Bierce y Robert W. Chambers) y que ya se habían introducido, de alguna manera, en la tradición literaria fantástica. Es una forma de conjugar el pasado con el presente dando la sensación de un devenir continuo, una conexión de referencias que forma un todo comprensible y lógico.

Como se puede apreciar, la participación de Robert W. Chambers en la creación de los Mitos de Cthulhu no fue muy extensa pero, por el contrario, su aportación por medio de The King in Yellow en general y The Yellow Sign en concreto supuso un avance cualitativo, entrando a formar parte de todo el ritual de símbolos, bien tomados o bien inventados, que fueron conformando poco a poco los Mitos de Cthulhu.

El círculo se había cerrado en Norteamérica, todo estaba dispuesto ya para que la aparición de la figura de H.P. Lovecraft ofreciese una nueva luz a la literatura fantástica estadounidense. Sin embargo, no solo de Estados Unidos provenían las influencias. En el Viejo Continente había otros hombres también preocupados por lo fantástico que estaban participando en una nueva forma de expresar el siempre antiguo y temible miedo a lo desconocido.

⁸³ H. P. Lovecraft, "The Whisperer in Darkness", Omnibus 3. The Haunter of the Dark, Londres, Grafton Books, 1985, página 173.

2.3 Los antecedentes en las Islas Británicas

2.3 Prefacio

Los así llamados Mitos de Cthulhu son el resultado literario de toda una tradición narradora dedicada a la fantasía, a la imaginación y a lo oscuro, desarrollada fundamentalmente en Europa y en las Islas Británicas más concretamente. Esta tradición cristalizaría en este movimiento a principios del siglo XX en Estados Unidos.

Como tal, parten originariamente de la publicación en 1926 del relato de H.P. Lovecraft The Call of Cthulhu. A partir de ahí, los considerados herederos de la tradición norteamericana de Edgar Allan Poe se concentran en torno al denominado Círculo de Lovecraft, que agrupa a una serie de escritores que, al menos en parte, dedican sus esfuerzos a desarrollar la idea inicial expuesta por Lovecraft.

Pero parte de la inspiración de los Mitos de Cthulhu proviene del otro lado del océano Atlántico y, sin menoscabo de los antecedentes estadounidenses, hay que remitirse a ciertos autores británicos para encontrar los orígenes de esta idea literaria que espontáneamente se fue desarrollando hasta conformar todo un movimiento literario extendido por Estados Unidos y Europa y que llega hasta nuestros días.

Esta sección pretende conectar los Mitos de Cthulhu con sus predecesores británicos, tratando de encontrar los puntos de conexión y estableciendo el puente, necesariamente lógico, entre el pasado del relato de misterio e imaginación y su llegada hasta los Mitos de Cthulhu.

2.3.1 Rasgos de la antigua tradición folclórica en las Islas Británicas.

La tradición e importancia del relato corto, tanto oral como escrito, relacionado con la fantasía, el misterio o las leyendas siempre ha tenido en todas las culturas populares un lugar relevante. El cuento como tal ofrece al lector u oyente la posibilidad de recibir, en un breve espacio de tiempo, parte de la tradición acumulada por sus mayores, aprehendiéndola para luego poder transmitirla a su vez.

Y es éste un tema recurrente en todas las literaturas sin excepción, lo cual demuestra que aunque muchas veces se quiera evitar ciertos aspectos de la esencia colectiva e individual, ese lado de la existencia humana permanece junto a nosotros, cualquiera que sea nuestra procedencia. Adolfo Bicy Casares describe con precisión literaria esta manifestación:

*"Viejas como el miedo, las ficciones fantásticas son anteriores a las letras. Los aparecidos pueblan todas las literaturas: están en el Zendevesta, en la Biblia, en Homero, en Las Mil y una Noches. Tal vez los primeros especialistas en el género fueron los chinos. El admirable Sueño del Aposento Rojo y hasta novelas eróticas y realistas, como Kin P'ing Mei y Sui Hu Chuan, y hasta los libros de filosofía, son ricos en fantasmas y sueños. [...] Ateniéndonos a Europa y a América, podemos decir: como género más o menos definido, la literatura fantástica aparece en el siglo XIX en el idioma inglés."*⁸⁴

⁸⁴ Adolfo Bicy Casares, Prólogo a Antología de la literatura fantástica, Barcelona, Edhasa, 1983, página 5.

En este contexto, la tradición del relato corto en las Islas Británicas ha supuesto el germen para el posterior desarrollo de las obras literarias de autores como Arthur Machen, Lord Dunsany, Algernon Blackwood o Montague Rhodes James, cuyas producciones influirían decisivamente en la creación de los Mitos de Cthulhu a raíz de determinados relatos cortos de Howard Phillips Lovecraft. Pero como refiere de manera precisa Bicy Casares, este estilo literario se desarrolla fundamentalmente en el siglo XIX aunque hay que remitirse necesariamente a los antecedentes y precursores de tiempos anteriores.

Con este enfoque y tratando de buscar los orígenes de tan prolífico y extenso movimiento literario (en referencia a los Mitos de Cthulhu) resulta conveniente alcanzar las fuentes de inspiración original para los autores británicos que, a finales de siglo XIX y principios del XX crearon un nuevo tipo de relato de corte imaginativo, onírico o cósmico.

En este sentido, las Islas Británicas presentan unas particularidades literarias que diferencian sus literaturas (pues así hay que hablar a la hora de englobar las diversas producciones celtas y anglosajonas) de las del Continente europeo.

Efectivamente, no se puede hablar de una única literatura ya que, como se analizará en profundidad posteriormente, las tradiciones galesas, escocesas, irlandesas, inglesas, etc., tuvieron importancia específica en la producción de autores que, aun escribiendo todos en lengua inglesa, tenían diversas procedencias no necesariamente conectadas directamente con la lengua que utilizaban (éste es el caso de Arthur Iwan Llwyd Jones Machen, cuya obra está llena de referencias a su Gales natal).

A la hora de buscar los antecedentes y la esencia directa del relato corto con componentes fantásticos hay que remontarse a las leyendas transmitidas de forma oral que perviven a lo largo de los siglos en diversas formas hasta que en un momento dado, y con la aparición de la literatura escrita, quedan reflejadas de forma personalizada en la obra de un autor.

Estas manifestaciones literarias tienen múltiples facetas, cómica, religiosa, satírica, social, histórica, fantástica. Y es en este último aspecto en el que se ha de profundizar para acercarse a las obras de los autores que aquí se analizan. Sin duda, las Islas Británicas poseen una curiosa capacidad para producir todo tipo de cuentos populares, leyendas y baladas. La tradición irlandesa ha acumulado, seguramente, el mayor número de ellas. En Gran Bretaña las culturas celta y anglosajona desarrollaron con mayor abundancia las leyendas y las baladas. Sin embargo, en todas estas manifestaciones se detecta un especial gusto por lo misterioso, por esas extrañas historias que parecen marchar durante siglos junto a las culturas oficialistas sin mezclarse con ellas, produciendo su sombra, sin aparecer explícitamente pero existiendo.

En estos casos nos enfrentamos a fenómenos sin autor. Relatos en los que los protagonistas son arquetípicos, reflejo global de la colectividad a la que van dirigidos. Con el tiempo el esfuerzo sistematizador de algunos hombres de letras produciría obras escritas (Beowulf). Sin embargo, en el ámbito de la narrativa fantástica, se

desafían los límites de la realidad (ciclo artúrico) pero sin una individualización patente. Es decir, se transmiten leyendas con motivos fantásticos pero sin una conexión sistemática de hechos y personajes. Se producen fenómenos extraños (de acuerdo con los parámetros de la realidad) pero no se profundiza en las causas que los producen. El ser humano se encuentra indefenso y permanece ignorante de lo que ocurre a su alrededor. En la posterior evolución de este tipo de literatura, la participación del ser humano en los sucesos de las narraciones será decisiva.

Pero resulta significativa la diferencia de carácter según cual sea el origen de las narraciones fantásticas en cuestión:

*"In the Orient, the weird tale tended to assume a gorgeous colouring and sprightliness which almost transmuted it into sheer phantasy. In the West, where the mystical Teuton had come down from his black boreal forests and the Celt remembered strange sacrifices in Druidic groves, it assumed a terrible intensity and convincing seriousness of atmosphere which doubled the force of its half-told half-hinted horrors."*⁸⁵

Las palabras de H.P. Lovecraft, hombre que dedicó todo su espíritu personal y literario a lo fantástico, ilustran ese comentario. Los que tanto Las mil y una noches como el Nibelungenlied o La Morte d'Arthur de Malory son obras que entran dentro de la literatura fantástica, pero su esencia y sus componentes varían. Pero no hace falta llegar a la literatura clásica árabe sino que dentro de la misma Europa podemos encontrar claras diferenciaciones que ofrecen una idea del sentido que verdaderamente tiene esta parte de la literatura en las Islas Británicas. Como afirma Joan Estruch "no creemos que la literatura fantástica española sea básicamente muy distinta a la de otros países, si tomamos como punto de referencia su marco cultural latino-mediterráneo". (Para una mayor profundización en este aspecto véase la nota a pie de página)⁸⁶.

El punto de referencia que utilizan tanto Menéndez Pidal como Joan Estruch es el de la cultura latino-mediterránea como elemento agrupador que se diferencia sustancialmente de las culturas del norte de Europa (escandinavas, germánicas y celtas) de cuyas esencias se nutre el relato corto fantástico en las Islas Británicas.

Se llega, por lo tanto, al punto en el que se trata de describir esos aspectos característicos de la literatura fantástica anterior al siglo XIX en las Islas Británicas que proporcionan el trasfondo a los predecesores británicos de los Mitos de Cthulhu.

En primer lugar cabría señalar los diversos componentes que originan este tipo de literatura. Principalmente, serían las siguientes: el componente escandinavo a través

⁸⁵ H.P. Lovecraft, Supernatural Horror in Literature, op. cit., páginas 428-429.

⁸⁶ "Se ha convertido en un lugar común la opinión de que la literatura española es esencialmente realista y ajena a lo fantástico. Uno de los principales defensores de esta tesis, el gran filólogo Menéndez Pidal, considera el realismo como uno de los caracteres primordiales de nuestra literatura, como expresión de 'ese invencible desvío que la inventiva ibérica siente por las quimeras fantásticas'". Joan Estruch, Introducción a Literatura fantástica y de Terror española del siglo XVII, Barcelona, Fontamara, página 9.

de las huellas dejadas por noruegos y daneses en sus invasiones y asentamientos en las islas (con sus Sagas y Odas) que, de alguna manera, aportan mitos y dioses que pervivirán en la memoria colectiva de los británicos aunque oficialmente no sean reconocidos; el componente celta con todas sus variantes (irlandesa, escocesa, galesa, de Manx, y de Gornualles) que, de una u otra manera, proporcionan el sustrato de gran parte de las leyendas fantásticas, seres extraños, fenómenos inexplicables, etc. El elemento mágico es una constante en todos los elementos celtas de las Islas Británicas, que se transmite a su vez a la literatura fantástica, impregnándose de esa característica bruma que hace de la irrealdad algo casi tangible.

Uno de los primeros ejemplos, y que ya define el ser de la primera literatura inglesa, son las elegías anglosajonas que muestran los rasgos primordiales del particular estilo británico de ver la realidad. En palabras de Jorge Luis Borges asumen las siguientes características:

"...las llamadas elegías anglosajonas, ya son específicamente inglesas, por el sentimiento de la soledad, por la pasión por el mar y por cierto melancólico dejo que, a riesgo de cometer un anacronismo, podemos calificar de romántico"

87

La soledad, la melancolía y la pasión por el mar que cita Borges serán elementos definitorios de la literatura fantástica en lengua inglesa y podrían incluso definir con gran anticipación a algunos de los escritores más importantes de este género (Lovecraft -su fascinación por el mar, sin embargo, era repulsión-, Edgar Allan Poe, etc.) y también a muchos personajes principales de sus obras que suelen ser solitarios hombres de letras en búsqueda de un saber prohibido que a veces se oculta en los océanos.

Del elemento germánico, importante también, se adopta un sentido de lucha del hombre como individuo (el héroe frente a la naturaleza mágica) ante elementos que ha de superar. Evidentemente, no son éstas las únicas influencias culturales que han recibido las Islas Británicas a lo largo de los siglos. Ahí está también la cultura latina, los normandos etc., pero, por las propias características de estas culturas, no desarrollan de una manera fundamental el aspecto fantástico de la literatura de las Islas.

Nos encontramos, de esta manera, con varios elementos que conforman el sustrato de la narrativa fantástica. Falta por definir la forma que adquiere esta narración para transmitirse a través de los siglos hasta llegar a su eclosión definitiva a finales del siglo XVIII.

Existe un primer aspecto oral que necesariamente ha de asociarse no solo con la prosa sino también con la poesía que, a través de los elementos de repetición, permite una fácil transmisión de los relatos narrados de generación a generación. En los primeros pasos de la literatura escrita, la poesía permanece como el vehículo de transmisión más apropiado (así ocurre en los cantares de gesta nacionales) para este tipo de literatura.

⁸⁷ *Jorge Luis Borges, Literaturas germánicas medievales, Madrid, Atanza Editorial, 1980, página 23.*

En su transición hacia la prosa, la narración fantástica adopta variadas formas bien como relato corto, como tal incorporado a un conjunto de ejemplos que forman un todo (las obras de Boccaccio, Chaucer o Don Juan Manuel), bien a través de su aparición en el ámbito teatral, ya que lo espectral también se halla en el teatro (Shakespeare -Hamlet, Macbeth, The Tempest etc., o Marlowe -Doctor Faustus -), o hasta su incorporación a la novela ya en los siglos *XVI* y *XVII* siglos en los que el relato corto sucumbe al gusto por el desarrollo de la novela como elemento de transmisión de todo tipo de literatura, incluida la fantástica (Melmoth, the Wanderer, de Charles Robert Maturin).

En las Islas Británicas el relato corto no se establece como marco ideal de transmisión de literatura fantástica hasta bien entrado el mismo siglo *XIX*. Mientras en Alemania, Estados Unidos, Francia y Rusia el relato corto surge con fuerza casi simultáneamente, siendo utilizado por autores de gran importancia en la literatura de esos países (Goethe, E.T.A. Hoffmann, Mérimée, Gautier, Hawthorne, Poe, etc.), en la literatura en lengua inglesa de las Islas la novela gótica se establece como el género más atractivo a los ojos de los escritores de lo fantástico.

A pesar de sus dificultades de implantación, el ambiente increíblemente propicio que proporcionan las Islas Británicas para la literatura fantástica (un aspecto sociológico y cultural que ha determinado la evolución de este tipo de literatura en las Islas) hizo que el relato corto acabase siendo el medio habitual de expresión literaria de lo sobrenatural.

Finalmente, la influencia decisiva de estos autores europeos y norteamericanos (sobre todo Edgar Allan Poe) hará que el relato corto se establezca como el medio casi definitivo de expresión para los predecesores de los Mitos de Cthulhu.

La cuestión que a continuación se plantea es por qué se adopta este tipo de formato. En primer lugar, se puede considerar el hecho de que la literatura fantástica haya sido escrita mayormente en prosa, aunque no se puede obviar que tanto la poesía como el teatro contienen elementos fantásticos. Sin embargo, ha sido la prosa la que ha desarrollado en un mayor grado la capacidad creativa de los autores que se han dedicado, totalmente o en parte, a la literatura fantástica.

Para entender por qué el relato corto se adapta tan bien a las necesidades de estos autores se debería entender en primer lugar cuáles son estas necesidades, que difieren sustancialmente de las del resto de prosistas. Pretender una generalización de todos los tipos de literatura fantástica sería erróneo puesto que son muchos y diferentes, por lo tanto, resulta conveniente más bien centrarse en esa línea céntrica que parte de las leyendas tradicionales más oscuras y que llega hasta las obras de Machen, Blackwood, Dunsany, etc. Hay un elemento fundamental en estas obras que precisa una forma específica de literatura, como es la transmisión de miedos, sueños o sensaciones profundamente humanas y personales. Es decir, aspectos del alma humana que, aunque latentes en el espíritu colectivo de los pueblos, a menudo son considerados tabúes. Por consiguiente, nos encontramos ante la exposición de algo tremendamente íntimo y que ha de ser comunicado, de hecho, casi de forma privada del escritor al lector.

La novela ofrece un marco demasiado amplio para tan íntimas confesiones. Es

cuento o relato corto ofrece, en este sentido, una condensación mayor que hace que la duración de la lectura de una de estas obras se asemeje, en duración, a un sueño o a una sucesión de sueños sobre el mismo tema. Ésta es la única manera de conseguir que el receptor perciba en toda su intensidad experiencias y sensaciones difícilmente explicables por la lógica ordinaria.

Però no se debe olvidar que la literatura fantástica ha adoptado otros formatos para su expresión (por ejemplo, la novela gótica). Sin embargo, cuando se trata de terrores oníricos, cósmicos que trascienden la realidad tangible y los miedos aceptados socialmente (dícese de estranguladores, hombres loco, quasimodos, asesinos convencionales de carne y hueso, etc.) el relato corto parece haber sido aceptado como modelo ideal. Aparte de la longitud temporal similar al sueño ofrece un ritmo y una intensidad que permiten al autor desarrollar, en primer lugar, un ambiente en el que situar al lector para, a continuación, presentar una narración que explique las circunstancias más o menos lógicas por las que se llega a una determinada situación (proceso lógico de un sueño), y por último sumergir al lector en vivencias y sensaciones que sin toda esa preparación anterior no conectarían con él.

En último lugar, cabe reseñar que el relato corto ofrece la posibilidad de la integración en una unidad mayor (circunstancia ésta mucho más complicada en el caso de la novela). Es decir, los relatos de un mismo autor (o incluso de varios como en el caso de los Mitos de Cthulhu) se conectan entre sí mediante mecanismos de enlace (desarrollo de historias paralelas, elementos narrativos compartidos -personajes, lugares, libros, sucesos-, etc.) que los mantienen independientes pero que van creando una unidad consistente formando así un corpus de narraciones que conservan su identidad individual pero que permiten al autor (y al lector) ir ampliando el ámbito de las experiencias que se comunican.

Però hasta llegar a la eclosión final de los autores británicos que influirían en la posterior aparición de los Mitos de Cthulhu en Estados Unidos se crea en las Islas Británicas todo un movimiento que, con múltiples matices, desarrolla temas relacionados con lo fantástico y lo espectral.

2.3.2 Desarrollo de la tradición literaria relacionada con el relato corto de misterio e imaginación.

"El cuento fantástico es uno de los productos más característicos de la narrativa del siglo XIX y, para nosotros, uno de los más significativos, pues es el que más nos dice sobre la interioridad del individuo y de la simbología colectiva. Para nuestra sensibilidad de hoy, el elemento sobrenatural en el centro de estas historias aparece siempre cargado de sentido, como la rebelión de lo inconsciente, de lo reprimido, de lo olvidado, de lo de nuestra atención racional. En esto se ve la modernidad de lo fantástico, la razón de alejado su triunfal retorno en nuestra época. Notamos que lo fantástico dice cosas que nos tocan de cerca, aunque estemos menos dispuestos que los lectores del siglo pasado a dejarnos sorprender por apariciones y fantasmagorías, o nos inclinemos a gustarlas de otro modo, como elementos del colorido de la época. El cuento fantástico nace entre los siglos XVIII y XIX sobre el mismo terreno que la especulación filosófica: su tema es la relación entre la realidad del mundo que habitamos y conocemos a través de la percepción, y la

realidad del mundo del pensamiento que habita en nosotros y nos dirige. El problema de la realidad de lo que se ve -cosas extraordinarias que tal vez son alucinaciones proyectadas por nuestra mente; cosas inquietante, misteriosa, terrible- es la esencia de la literatura fantástica, cuyos mejores efectos residen en la oscilación de niveles de realidad inconciliables;".⁸⁸

Las palabras de Italo Calvino sitúan el contexto del relato corto fantástico moderno, es decir, el creado a partir del siglo XVIII en torno a varias tendencias (terror, horror, fantasía pseudocientífica, intriga diplomática, sociedades secretas, descodificación de claves, resolución de crímenes, fantasmas y aparecidos, sucesos paranormales, enigmas psicológicos etc.).

En este apartado, nos acercaremos a los antecedentes inmediatos (culturales y literarios) que conducen hasta el grupo de autores que, de manera individual, forman el germen en las Islas Británicas para el ulterior desarrollo de los Mitos de Cthulhu en Estados Unidos.

La tendencia generalizada de la crítica literaria ha consistido en agrupar a la gran cantidad de autores (dedicados en exclusiva a la literatura fantástica o que toman ésta como parte de su producción literaria) bajo una misma etiqueta. Para poder establecer una correlación correcta de las tendencias literarias que se dan desde el siglo XVIII en torno a la literatura fantástica y que, de alguna manera, nos conducen hasta los Mitos de Cthulhu puede resultar conveniente ofrecer una clara referencia cronológica.

Tomando como nacimiento de los Mitos de Cthulhu la publicación del relato de Howard Phillips Lovecraft The Call of Cthulhu en la revista norteamericana Weird Tales en febrero de 1926, podemos retrotraernos a sus predecesores (Arthur Machen, Lord Dunsany, Algernon Blackwood, Montague Rhodes James), todos ellos nacidos entre 1862 y 1878 y muertos en torno a la década de los años cincuenta del siglo XX. Como se puede observar, esta primera referencia se sitúa en el cambio de siglo y en la primera década del XX.

Hasta los últimos años del siglo XIX y los primeros del XX (como hemos visto, fechas de la producción literaria de los predecesores británicos de los Mitos de Cthulhu) y desde mediados del siglo XVIII suceden múltiples autores y tendencias literarias que, de una manera u otra, tienen que ver con la literatura fantástica. Tradicionalmente, se ha clasificado a todos estos autores (incluido el propio Lovecraft) como escritores de novela gótica. Sin embargo, desde la aparición de The Castle of Otranto, de Horace Walpole, en 1765 hasta la publicación en 1926 de The Call of Cthulhu hay una enorme distancia, tanto cronológica como literaria. Por ello, parece sensato, desde un estudio más permearizado de todas las tendencias, establecer otros criterios de análisis.

Considerando exclusivamente el desarrollo de la literatura fantástica en Gran Bretaña e Irlanda (muchas otras influencias podrían provenir de Alemania, Francia, Rusia y Estados Unidos) se podrían considerar los siguientes grupos literarios que, aunque no son independientes, sí mantienen idiosincrasias diferentes. Todos ellos participarán en la creación del "ambiente" literario en el que posteriormente escribirán

⁸⁸ Italo Calvino, *Introducción a Cuentos fantásticos del XIX*, Madrid, Siruela, página 9.

Machien, Dunsany, Blackwood y James.

* *The Early Gothic Novel.*

El núcleo original de la novela gótica. Su desarrollo viene marcado por las obras de tres autores, Horace Walpole (1717-1797), Mrs. Balgaul -Miss Aikin- (1743-1825) y Ann Radcliffe (1764-1823). La estética de terror que asumen estos autores es puramente artificial, muy alejada del tratamiento onírico y psicológico de los predecesores británicos de los *Mitos de Cthulhu*, por lo que su posible relación no resulta consistente. Sin embargo, su contribución estriba en la creación de un ambiente literario más propicio a lo fantástico que facilitaría luego el trabajo en este campo de muchos otros autores.

* *Gothic, Semi-Gothic or Gothic Tradition.*

La tradición de la novela gótica va derivando en diversas tendencias que, con diferentes matices, evolucionan en la línea estética marcada por los primeros cultivadores de la novela gótica. Ya se pueden encontrar autores que, aunque siguiendo la tradición gótica, adoptan actitudes diferentes respecto a lo sobrenatural. En esta línea se encuentran Charles Robert Maturin (1782-1824, irlandés) y William Beckford (1760-1844). Ambos desarrollan en sus obras nuevos aspectos de lo fantástico. Maturin incluye en su mejor obra, *Melmoth, The Wanderer*, elementos fantásticos que desarrollan más el sentido del héroe personal frente a las fuerzas del mal. La búsqueda de la verdad y el enfrentamiento del individuo ante fuerzas sobrenaturales aportan elementos nuevos a la tradición moderna de la literatura fantástica. La influencia de la literatura oriental (*Arabian Nights*) en *Vathek* (1782), de William Beckford, resulta evidente e importante ya que en esta línea Lord Dunsany elaboraría, de una forma mucho más onírica y desarrollada, parte de su producción literaria. Junto a ellos surgen muchos otros escritores y escritoras que van conformando el germen de lo que luego será la *Modern Weird Tradition*: Matthew Gregory Lewis, Sophia Lee, Von Grosse, Mrs. Roche, Mrs. Dacre, William Godwin, Francis Barrett, Bulwer-Lytton y el irlandés John Sheridan Le Fanu con todas sus historias victorianas de fantasmas.

* *Gothic-Romantic.*

Junto a la novela gótica se desarrolla casi paralelamente todo el gran movimiento romántico británico. En ocasiones ambas tendencias se entremezclan surgiendo obras con características de ambas. De alguna manera, en casi todas las obras góticas hay algo de romántico (elemento que desaparecerá por completo en el cuento fantástico o de horror cósmico de comienzos del siglo XX) igualmente algunos autores románticos hacen su aportación a la novela gótica. Éste es el caso de la obra más famosa de Mary Shelley, *Frankenstein*. Pero también los poetas prerrománticos (Robert Blair, William Blake, Robert Burns, Edward Young, etc.) gustaron de los temas nocturnos, de los fantasmas y demonios, de los cementerios e incluso de los sueños y las pesadillas (aspecto éste que desarrollaron mucho más que los propios escritores de novela gótica y que influiría notablemente en el aspecto onírico de los relatos de los *Mitos de Cthulhu*).

* *The Modern Weird Tradition.*

Finalmente, la novela gótica como tal se extingue en torno a 1830 dejando paso a autores que trabajan en todo lo relativo a lo sobrenatural, lo fantástico y lo misterioso sin adscripciones a modelos previos:

"Since the 1830's there has been a flood of literature descended from the Gothic. Most directly there have been fiction about the supernatural, including stories of ghosts, vampires, werewolves, and other weird transformations, detective and thriller fiction, fantasy and science fiction. Some of this is mediocre, escapist stuff, but there are more great names to put beside those already mentioned, and many other writers of exceptional interest. The better writers on the supernatural achieve their effects with the minimum of props: it is the interior, psychological effects that are significant."⁸⁹

Esta cita de Brendan Hennessy ofrece una imagen clara de la situación de la literatura fantástica a partir de 1830. Aunque refleja perfectamente el cambio de perspectiva y la profundización en los aspectos interiores y psicológicos, habría que matizar que no toda la literatura fantástica que se produce a partir de 1830 en las Islas Británicas es "descendiente" de la novela gótica.

Cierto es que el final del siglo XVIII creó un ambiente más propicio para el horror y el misterio en la literatura, pero, como ya se señaló en la primera parte de este estudio, ya había en la antigua tradición literaria de las Islas múltiples elementos fantásticos y un gran conjunto de leyendas y rasgos de los folclores que, unidos al ambiente creado por lo gótico, propiciaron la aparición de autores que, durante la parte central del siglo XIX, profundizaron en las raíces humanas del miedo, alejándose poco a poco pero definitivamente del amaneramiento gótico.

Los dos primeros, en orden cronológico, que inician la modernización definitiva del relato fantástico son de origen dublinés: Lafcadio Hearn (1850-1904) y Bram Stoker (1847-1912).

La misma vida de (Patricio) Lafcadio (Tessima Carlos) Hearn mueve a la fantasía. Nacido en las Islas griegas, se educa en Dublín para luego viajar a Estados Unidos y establecerse definitivamente en Japón.

*Literariamente, la aportación de Lafcadio Hearn al desarrollo de la literatura fantástica se produce en varias direcciones y con varios orígenes. Por un lado, su propia producción británica, como *Fantastics* escrita en Estados Unidos, que reúne elementos de lo espantosamente cruel alejados ya por completo de los dominios de lo real, introduciéndose totalmente en el mundo de lo irreal.*

*Aparte de sus trabajos originales, su enorme visión de la vida y de la literatura le permitieron trabajar la traducción y la recreación de otras literaturas, aportando siempre su particular enfoque personal que no sólo supone un fiel seguimiento del original sino también un realzamiento literario. Entre sus primeras obras se encuentran *Stray Leaves from Strange Literature* (1884) y *Some Chinese Ghosts* (1887). Asimismo, resultan muy relevantes sus traducciones de autores franceses (Gautier y Flaubert). Sus continuos viajes producen obras de carácter exótico con elementos fantásticos relacionados con extrañas aventuras, muy alejadas de la realidad anglosajona.*

Tras su matrimonio con Setsuko Keizumi en 1891 se establece definitivamente en Japón, donde comenzará a imbuirse de toda la tradición literaria oriental. Como resultado, publica varias obras relacionadas con la tradición y el folclore japoneses pero

⁸⁹ Brendan Hennessy, *The Gothic Novel*, Harlow, Essex, Inglaterra, Longman, 1978.

una de especial interés para el ámbito de la literatura fantástica, Kwaidan (1904), en la que recoge de forma muy personal leyendas sobrenaturales japonesas.

Además de su valor literario, la obra de Lafcadio Hearn supone para la literatura fantástica un ensanchamiento de fronteras y una perspectiva del viaje como elemento de búsqueda de lo sobrenatural.

De las obras de Abraham Stoker (1847-1912) hay dos de especial interés para el acercamiento a los predecesores británicos de los Mitos de Cthulhu. En primer lugar, su obra maestra Dracula (1897) que consiguió una gran popularidad y que estableció definitivamente, en su forma literaria, el mito del vampiro. En Dracula ya se pueden encontrar elementos que luego aparecerán en las obras de los escritores del horror cósmico, por ejemplo, la lucha del hombre, del individuo contra un poder maligno dotado de una fuerza especial.

Si bien Dracula ha quedado, tanto en popularidad como en valor literario, como la obra central de la producción de Stoker, hay otro relato que tiene un especial interés para el posterior desarrollo de los Mitos de Cthulhu: The Lair of White Worm, su última obra, que plantea la idea de un ser ancestral que, a través de un extraño proceso evolutivo, llega a nuestro tiempo. Esta idea será uno de los motivos centrales no solo de los relatos relacionados con Cthulhu (los seres primigenios), sino también de algunos de sus predecesores (The Wendigo, de Algernon Blackwood).

La producción literaria de Bram Stoker tiene el mérito de aportar tanto ideas como soporte popular para el desarrollo definitivo de la literatura fantástica más compleja y alejada de la realidad.

El caso de Herbert George Wells (1866-1946) es el prototipo de autor polifacético que dedica parte de sus esfuerzos a la literatura fantástica mientras la compagina con otras actividades intelectuales alejadas de este campo. Sin embargo, a pesar de no tener dedicación exclusiva hay relatos cortos donde se puede apreciar su enorme brillantez creativa en el mundo de lo fantástico, influyendo en algunos sentidos en autores que sí se dedicaron por completo a este tipo de literatura. De todas maneras, conviene recordar que H.G. Wells no es un caso único entre los escritores anglosajones que, manteniendo actividades principales realistas, derivan, en determinados momentos de su vida, sus esfuerzos literarios hacia lo fantástico.⁹⁰

De entre las obras de H.G. Wells algunas relacionadas con la literatura fantástica o de ciencia ficción lograron una enorme popularidad, como por ejemplo The Time Machine (1895), The Invisible Man (1897) y, sobre todo, The War of the Worlds (1898). Pero tal vez su relato más interesante en relación con el tema tratado y su afinidad a algunos aspectos de los Mitos de Cthulhu sea The Island of Doctor Moreau (1896) con una primera parte de viaje marítimo que recuerda mucho The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket (1827) de Edgar Allan Poe y que acaba desarrollando una historia en la que los abusos de la ciencia producen seres repulsivos que pueden tener ciertas reminiscencias con algunos personajes de H.P. Lovecraft.

⁹⁰ Es ésta una tendencia que parece confirmar que en todo escritor anglosajón existe un sustrato ancestral que promueve una especial fascinación por las leyendas, lo inexplicable o por la aventura científica más allá de los límites de la realidad.

Aunque H.G. Wells no llega a entrar de lleno en el mundo del terror cósmico muchos de sus relatos nos acercan a inquietantes aspectos del ser humano (por ejemplo, *Thirty Strange Stories*).

Aunque en ningún caso se puede considerar a Walter de la Mare (1873-1956) como un precursor de los Mitos de Cthulhu, su obra se sumerge en aspectos del terror y de la fantasía que apenas habían sido explorados hasta entonces. Tratando de alejarse de su rutinario trabajo en las oficinas de la Anglo-American Oil Company en Londres, comenzó a escribir tanto poesía como relatos cortos para niños y adultos e incluso novelas (entre las más destacables se encuentran *Memoirs of a Midget* -1921- y *Henry Brocken* -1904-).

Tradicionalmente, se ha considerado a Walter de la Mare como un escritor de ghost stories y cuentos infantiles; esta apreciación es, como mínimo, inexacta. Ciertamente que parte de su producción va destinada directamente a los niños, pero sus relatos cortos están más relacionados con los "espíritus" que con los fantasmas tradicionales arquetípicos de la novela gótica.

El siguiente párrafo, perteneciente a *The Vats*, puede ilustrar claramente esta idea:

"Looking back on the heatless and rayless noonday of those Vats, I see, as I have said, the mere bodies of my friend and me, the upright bones of us, indescribably dwarfed by their antediluvian monstrosity. Yet within the lightless bellies of these sarcophagi were heaped up, we were utterly assured (though how, I know not) floods, beyond measure, of the waters for which our souls had pined. Waters, imaginably so clear as to be dense, as if of melted metal more translucent even than crystal; of such a tenuous purity that not even the moonlit branches of a dream world spell their reflex in them; so costly, so far beyond price, that this whole stony world's rubies and sapphires and amethysts of Mandalay and Guadalajara and Solikamsk, all the treasure-houses of Cambalech and the booty of King Tamburlane would suffice to purchase not one drop.

It is indeed the unseen, the imagined, the untold-of, the fabulous, the forgotten that alone lies safe from mortal moth and rust; and these Vats- their very silence held us spellbound, as were the Isles before the Sirens sang.

But how, it may be asked. No sound? No spectral tread? No faintest summons? None. I sunk my very being into nothingness, so that I seemed to become but a shell receptive of the least of whispers. But the multitudinous life that was here was utterly silent. No sigh. No ripple, no pining chime of rilling drop within. Waters of life; but infinitely still."⁹¹

Esta extraña visión de la desolación tras el cataclismo puede dar una idea de hasta dónde puede llegar la capacidad de narración de Walter de la Mare en el ámbito de lo fantástico. Su exploración de las sensaciones humanas ante fenómenos o seres extraños llega a ser, cuando menos, inquietante. Tal vez no lleguemos a captar todas las imágenes que nos transmite esta descripción pero en nuestro interior queda la

⁹¹ Walter de la Mare, "The Vats", *Best Stories of Walter de la Mare*, Londres, Faber & Faber, páginas 396-397.

traducción sensitiva de las palabras del párrafo de The Vats .

De entre el enorme número de escritores que durante la segunda mitad del siglo XIX se dedican, de una u otra manera, a la literatura fantástica dos de ellos profundizan ya en el terror cósmico o sobrenatural que luego se desarrollará hasta el infinito en los Mitos de Cthulhu. Uno de ellos es William Hope Hodgson, cuya trilogía de relatos (The Boats of the Glenn Carrig -1907-, The House on the Borderland -1908- y The Ghost Pirates -1909-) influye de manera importante en un aspecto crucial de las obras relacionadas con los Mitos (sobre todo en el caso de las narraciones de H.P. Lovecraft): la fascinación (a veces aterrada) ante el poder y los secretos del mar. El viaje a través de él será motivo recurrente en muchos de los relatos relacionados con los Mitos e incluso en algunos de sus antecedentes (Arthur Gordon Pym de Poe).

Aunque las obras de Hodgson no se limitan al mar como referencia, sí es éste el aspecto que más influye en el proceso de formación de los Mitos ya que el planteamiento de historias sobrenaturales precisa lugares que puedan ser meditados a gusto del autor y que los lectores no tengan claramente definidos. Por ello, el Polo Sur o los hielos de Canadá aparecen como localizaciones idóneas para el emplazamiento de historias relacionadas con los Mitos.

Este autor referido con anterioridad y que también escribe en la línea de estos terrores a veces situados en los hielos árticos o antárticos es Matthew Philipps Shiel (su obra The House of Sounds está situada en una isla de la costa de Noruega). Sin embargo, como también le ocurre a Hodgson, Shiel a veces cae en un cierto romanticismo melodramático que hace que la narración pierda su fuerza sugestiva.

La lista de autores que trabajan durante la última parte del siglo XIX en el campo de lo fantástico es inmensa, hasta reseñar como referencia algunos otros nombres importantes que, de una u otra manera, tratan lo sobrenatural, lo misterioso o lo terrorífico, como Francis Brett Young, E.F. Benson, H.R. Wakefield, Arthur Conan Doyle, Padraic Colum, James Stephens, J.M. Barrie, H.D. Everett, L.P. Hartley, Clemence Housman, Arthur Ransome, H.B. Drake, George MacDonald o Wilkie Collins.

Hasta aquí hemos viajado por los largos y variados caminos de la tradición folclórica británica e irlandesa desde las ancestrales leyendas que pueblan las Islas hasta la eclosión del género en el siglo XIX. El ambiente está creado, hay medios literarios suficientes y hasta un público dispuesto a sumergirse en las más tenebrosas sensaciones del espíritu humano y de la naturaleza que le rodea.

2.3.3 Los predecesores británicos de los Mitos de Cthulhu

2.3.3.1 Aspectos generales

"The best horror-tales of today, profiting by the long evolution of the type, possess a naturalness, convincingness, artistic smoothness, and skilful intensity of appeal quite beyond comparison with anything in the Gothic work of a century or more ago. Technique, craftsmanship, experience, and psychological knowledge have advanced tremendously with the passing years, so that much of the older work seems naive and artificial; [...] serious weird stories are either made realistically intense by close consistency and perfect fidelity to Nature [...] cast altogether in the realm of phantasy, with atmosphere cunningly adapted to the visualization of a delicately exotic world of unreality beyond space and time, in which almost anything may happen in true accord with certain types of imagination and ilusion normal to the sensitive human brain."⁹²

Tomando como punto de partida para el desarrollo literario de los Mitos de Cthulhu algunos de los relatos de H.P. Lovecraft, no se puede encontrar mejor referencia para analizar las influencias que concurren en el escritor de Providence que su propio análisis histórico-crítico de la literatura de lo sobrenatural. La idea que transmite Lovecraft en la referencia anterior es la del cambio sustancial que tiene lugar en la literatura fantástica con el nuevo siglo.

Los maestros modernos del terror, la fantasía o lo sobrenatural consiguen alcanzar el nivel de narración necesario para transmitir con absoluta credibilidad lo que están contando. Es decir, han quedado atrás los elementos superficiales de la novela gótica (inquisición, parafernalia sentimental, castillos en Italia, etc.) de modo que el horror moderno se sumerge en los miedos más profundos del hombre, aquellos de los que rara vez hablamos pero que están con nosotros.

Yes que, como ya explica el mismo Lovecraft al comienzo de su ensayo⁹³, a lo que más tememos los humanos es a lo desconocido. Hemos asimilado ciertos tipos de horrores cotidianos (guerras, hambrunas, cataclismos naturales, etc.) a los que nos hemos llegado a acostumbrar. Sin embargo, hay ciertos ámbitos de nuestra existencia que siguen estando en el lado oculto y a los que no nos queremos acercar. En ese camino es en el que algunos escritores británicos de finales del siglo XIX y comienzos del XX comenzaron a trabajar.

Su mérito literario estriba tanto en su capacidad para conseguir elaboradas historias con un desarrollo equilibrado de forma que llegan a envolver al lector como en su habilidad para escribirlas de tal manera que resulten convincentes. Aunque en algunos tratados críticos se encuadre a estos autores (Machen, Dunsany, Blackwood, James) dentro de la tradición posterior a la novela gótica o como descendientes de ella, su producción va mucho más allá, recogiendo gran cantidad de elementos del folclore popular (tanto los locales, por ejemplo, en el caso de Machen y su Gales natal como los históricos, por ejemplo, toda la parafernalia sobre los libros de magia negra y ocultismo) y fundiéndolos con los métodos científicos, el sentido de la aventura y el

⁹² H.P. Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature*, op. cit., páginas 493-494.

⁹³ "The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown." H.P. Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature*, op. cit., página 423.

descubrimiento y todos los avances en el psicoanálisis moderno (recuérdese *Das Unheimliche* -Lo siniestro- de Sigmund Freud de 1919). Pero además añaden su enorme potencial imaginativo y una visión crítica de ciertos aspectos de la vida.

Al igual que ocurrirá luego con los autores de los *Mitos de Cthulhu*, estos maestros modernos del cuento de lo sobrenatural no forman un grupo literario tradicional en el sentido de afinidades literarias, proclamas y manifiestos, actitudes similares ante la sociedad y desarrollo de obras siempre dentro del mismo marco de referencia. Evidentemente, se conocían entre ellos y también se leían, pero el fundamento de su producción dependía sólo de apertaciones personales que no podían encajar con las de otros. Y, no obstante, hay algo común en sus relatos: una especial valentía que les hace traspasar el umbral de lo real y pasar al otro lado de la vida.

Y de esa común obsesión por liberarse de lo cotidiano y de lo industrial de su época surgen los que podríamos denominar como predecesores británicos de los *Mitos de Cthulhu* (recordando como referencia a Lovecraft, los *Mitos* reciben otras muchas influencias, sobre todo norteamericanas y europeas) puesto que crean elementos que serán recogidos no sólo por Lovecraft sino por otros escritores de su círculo (por ejemplo, *The Return of the Lloigor* de Colin Wilson hace constantes referencias a Arthur Machen).

Antes de empezar sus primeros relatos relacionados con los *Mitos de Cthulhu*, aunque el mismo Lovecraft nunca los denominó de esta manera, H.P. Lovecraft leyó muchísima literatura fantástica, tanto clásica y medieval como moderna. De todas sus lecturas fue tomando elementos (tal vez simplemente entraran en sus constantes pesadillas) que luego refundiría en sus creaciones propias:

"Como siempre, Lovecraft leía vorazmente. Sus autores favoritos seguían siendo Poe, Dunsany y Machen; pero también admiraba las primeras historias de Robert W. Chambers y muchas de Algernon Blackwood y M.P. Shiel."⁹⁴

La referencia de la biografía de Sprague de Camp sobre las lecturas preferidas de Lovecraft plantea una cuestión fundamental de este estudio: analizar cómo influyen y la importancia que tienen las obras de estos autores británicos en el desarrollo de los *Mitos de Cthulhu*.

2.3.3.2 Arthur Machen

Tradicionalmente se ha considerado a Arthur Lowellyn Machen (1863-1947) como el responsable más importante de la renovación del cuento tradicional de miedo y de la conformación moderna del relato corto de misterio e imaginación en las Islas Británicas.

Como en el caso de muchos otros escritores de lo fantástico, la infancia y la educación de Arthur Machen determinan su posterior inclinación hacia el mundo de lo extraño y lo sobrenatural. En este sentido, varios datos son de gran importancia para entender la posterior producción literaria del mítico galés.

⁹⁴ Sprague de Camp, op. cit., página 213.

En primer lugar, hay que reseñar que Machen nace en Caerleon-on-Ussk, en Gales, fortificación romana en tiempos de la dominación y posteriormente emplazamiento de la mítica corte del rey Arturo. Además, esta zona era de una eminente preponderancia celta por lo que Machen desde pequeño fue adquiriendo actitudes, leyendas y relatos relacionados con el mundo celta. Por último, cabe destacar que la infancia de Machen fue tremendamente solitaria, y su educación, dirigida por su religioso padre, por su madre inválida y por una tía, se centró en el estudio teológico y de los clásicos.

Sin embargo, el pequeño Machen encontró sus horas de esparcimiento fuera del estudio obligado en el encanto que le ofrecía su tierra apenas maltratada por la revolución industrial, en las viejas leyendas de Gales repletas del colorido y la imaginación que su espíritu infantil no podía encontrar en las lecturas tradicionales, y en los grandes libros de la biblioteca de su padre donde leía y leía verazmente.

Toda esta reseña biográfica no carece de sentido ya que es un dato que resultará muy clarificador a la hora de examinar no solo la obra de Machen, sino también muchos relatos de los Mitos de Cthulhu. La cuestión es que gran parte de los autores que han influido en los Mitos o que participaron en su elaboración⁹⁵ tuvieron una infancia solitaria y su poderosa imaginación les impulsó a buscar aquello que no encontraban en su entorno en libros o leyendas. De ahí también la tendencia a colocar como protagonista a un solitario hombre de gran cultura que, a través de sus conocimientos, se sitúa en el borde que separa el mundo comúnmente establecido del que le bordea.

A pesar de todo esto, hacía falta algo más para que Arthur Machen pudiera revolucionar el mundo de la ficción científica, del horror o de lo sobrenatural en literatura a finales del siglo XIX y principios del XX. Hacia falta un público capaz de asimilar la producción de mentes tan extremadamente sensibles. Ese público probablemente no disponía de la misma sensibilidad imaginativa que Machen pero, por el contrario, era diferente al del siglo anterior en el sentido de que había sufrido ya terrores humanos y reales que podían superar prácticamente todo aquello que los escritores góticos hubieran podido narrar.

La terrible realidad industrial británica y las continuas contiendas que culminan con la Gran Guerra de 1914 habían moldeado un público literario muy escéptico ante posibles terrores cotidianos. Lo que consigue Machen es llevarles hacia un territorio donde pudieran expresar esa necesidad humana del miedo sin que ello les recordara sus pesadillas reales. Machen acaba con el horror tradicional y aporta a la literatura fantástica británica un aire nuevo y definitivo para su posterior evolución en América.

Las ideas de Rafael López expresan claramente esta valoración de la

⁹⁵ En este caso, la biografía de H.P. Lovecraft es un ejemplo paradigmático de cómo el aislamiento y la soledad infantiles en la mente de niños imaginativos producen una huida hacia mundos fuera de lo real. Si esto coincide con el don de la capacidad creativa literaria nos podemos encontrar ante seres solitarios que tratan de escapar de la realidad y sumergirse en mundos lejanos, unas veces tomados de leyendas, otras creados por ellos mismos. Las biografías que mejor reflejan esta tendencia en H.P. Lovecraft son las de Sprague de Camp, S.T. Joshi y Lozan Dirk W. Mosig.

importancia de Machen:

"Al trasponer la causa del terror, al sustituirla por una inventada, Machen conjuró los miedos objetivos a la muerte violenta, al mundo incierto, al terrible pasado, a la revolución y a la contrarrevolución y al maquinismo cada vez más inhumano. La gente sentía angustia y Machen le dio una angustia sublimada que era a la vez espuela y bálsamo. El lector angustiado sentía el acicate del miedo hecho arte y, agotándolo como tal arte, sentía ese alivio que, según nos enseña la reflexología, es una magnífica recompensa para fijar una conducta".⁹⁶

La reflexión de Rafael Lepis puede servir para ilustrar con un ejemplo este nuevo tipo de angustia terrorífica que a veces Machen superpuso al Londres bullicioso que otras veces llevó hasta su Gales natal. Cualquiera que fuera el emplazamiento, el nuevo terror era mucho más penetrante y sugestivo que aquél de los castillos medievales y de los muertos varios. En The Cosy Room, Machen elabora un miedo mucho más personal e interno:

"It was somewhat in the manner of a wild beast that he beat and tore against the cage of his fate. Now and again it struck him as incredible. He would not believe that it was so. It was something that he would wake from, as he had waked from those nightmares that he remembered, for things did not really happen so. He could not believe it, he would not believe it. Or, if it were so indeed, then all these horrors must be happening to some other man into whose torments he had mysteriously entered. Or he had got into a book, into a tale which one read and shuddered at, but did not for one moment credit;"⁹⁷

Como se puede observar la atmósfera es lo verdaderamente importante en el relato. Han desaparecido los elementos puramente ornamentales que engalanaban el terror literario tradicional dejando paso a la búsqueda del horror personal, del miedo intransferible que se transmite directamente de la mente del autor a la del lector individual. El miedo colectivo deja paso al miedo personal y para ello Machen utiliza tanto los recursos de su Gales natal como la superposición de elementos sobrenaturales al Londres inmenso y urbano que habitó durante muchos años. Todos ellos utilizándose como resortes para el proceso de creación de manera que, como el mismo Machen indicó,⁹⁸ inventaba una historia que recrease aquellas vagas impresiones de prodigio, terror y misterio que él mismo había recibido de la forma y figura del país de su niñez y su juventud.

La producción literaria de Arthur Machen se extiende desde las dos últimas décadas del siglo XIX hasta finales de los años treinta del siglo XX. Ciertamente, la primera producción de su obra encierra los elementos más innovadores e interesantes de su ficción en el ámbito de lo sobrenatural. De esta época datan sus obras más características y famosas. The Great God Pan (1894) está escrita siguiendo el estilo de

⁹⁶ Rafael Lepis, op. cit., página 14.

⁹⁷ Arthur Machen, "The Cosy Room", A Century of Creepy Stories, Londres, Hutchinson, página 85.

⁹⁸ Referencia autobiográfica de Arthur Machen que se puede encontrar en Sprague de Camp, Lovecraft, biografía, op. cit., página 30.

Stevenson y en esto los críticos se dividen entre los que creen que ese seguimiento no es más que un intento y los que creen que Machen supera a Stevenson por su capacidad para crear atmósferas llenas de sugerencias.

En cualquier caso, el valor intrínseco de *The Great God Pan* es innegable. La historia trata la vida de la perversa Mary Vaughan, hija de Helen Vaughan y del dios Pan, que se unen gracias a un despiadado científico que realiza una operación en el cerebro de Helen Vaughan. La historia desarrolla un argumento relativamente convencional para la literatura de lo sobrenatural de la época pero la fuerza y la intensidad de la narración superan cualquier intento anterior hasta el punto de dejar en la mente de los lectores el eco de las palabras finales de la obra: 'It is too incredible, too monstrous; such things can never be in this quiet world...Why man, if such a case were possible. our earth would be a nightmare'. Estas palabras son relevantes no solo en lo concerniente a esta obra en sí, sino también en relación a su influencia en los Mitos de Cthulhu, que aceptarán esa proposición y considerarán "nuestra tierra" como una pesadilla real que se manifiesta en determinados momentos y lugares pero que late en un segundo plano esperando el momento para anular el "mundo tranquilo" en el que creemos vivir.

En *The Inmost Light* la temática del experimento relacionado con la mente humana y el alma se repite, pero no será hasta el año siguiente, 1895, cuando Machen publique *The Three Impostors: or the Transmutations*, la obra de lo sobrenatural de la época que presenta una línea narrativa⁹⁹ más elaborada. Este conjunto de relatos está compuesto por cuatro elementos unidos por el personaje de Dysen que poco a poco va teniendo acceso a las revelaciones que se plantean. En la primera edición de la obra aparece un relato que no es intrínseco al conjunto global, *The Iron Maid*. Los elementos que definitivamente forman parte de este conjunto son *Adventure of the Missing Brother*, *The Novel of the Black Seal*, *The Recluse of Bayswater* y *The Novel of White Powder*. De éstas, la segunda y la cuarta son de especial importancia tanto por lo que significan para el desarrollo de la literatura fantástica a partir de ese momento como por su tremenda fuerza y calidad.

The Novel of the Black Seal plantea un tema que luego evolucionará en los Mitos de Cthulhu hasta convertirse en uno de los motivos centrales de toda su mitología. Basándose en un objeto sagrado, oriental y de extraños poderes, Arthur Machen pone al profesor Gregg, catedrático universitario, en contacto con el mundo sobrenatural y mágico que subyace en Gales. Este conjunto ofrece las claves que el Círculo de Lovecraft asumirá para plantear los cimientos que permitirían construir sus más elaboradas historias.

The Novel of the White Powder recurre al tema de los aquezarres y la demonología (con el vinum sabbati como elemento conductor) pero lo hace con una intensidad y con un realismo difícilmente comparables a ningún otro relato de lo

⁹⁹ E. Bleiler señala en su comentario a esta obra en *The Guide to Supernatural Fiction* (Kent, Ohio, Kent State University Press, 1983, página 332) que *The Three Impostors* es "a second, far more succesuful attempt to imitate Stevenson; in the opinion of many it is superior to Stevenson's comparable work". La comparación con Robert Louis Stevenson se refiere al desarrollo del argumento comparándolo con *New Arabian Nights* que utiliza la técnica de unir dentro de una misma estructura varios relatos fantásticos y sobrenaturales, en principio, de origen diferente.

sobrenatural en la literatura fantástica hasta ese momento. Para H.P. Lovecraft *The Novel of the White Powder* se acerca a la "absolute culmination of the loathsome fright".¹⁰⁰

Estas son las obras que más influyen en los autores del Círculo de Lovecraft y que constituyen el núcleo de la obra de Machen. En ellas se combinan los elementos primordiales de su literatura fantástica; la creencia en seres sobrenaturales y perversos que conviven con los humanos en este planeta y que se muestran mediante desapariciones de jóvenes o cuando algún investigador intelectual osado se les acerca; la existencia de la demencia y la brujería como elementos integrantes del paisaje de su Gales natal escenario de muchas de sus historias; la pervivencia a través de los siglos de las leyendas como transmisoras de hechos y conocimientos que la historia oficial no ha reconocido por la imposibilidad de aceptarlos racionalmente pero que podrían haber sucedido realmente¹⁰¹; la aparición de la alquimia y el ocultismo y muchos otros elementos que confirman un mundo extraño y diferente pero muy cercano a nosotros:

"Machen's originality resides in his conviction that the source of true horror is not so much beyond the everyday world as in some fashion within or beneath it. The House of Usher is only reached after a long journey across 'singularly dreary tract of country', while the protagonists of late nineteenth-century British Gothic have even further to go (...) In Machen's stories, on the other hand, horror is, so to speak, the obverse or the underside of normal experience, not its contradiction".¹⁰²

A partir de 1989, fecha de publicación de *The White People*, relato desarrollado por un documento titulado *The Green Book* de gran valor literario, la presa de Machen cambia en sus temas aunque siempre tratando el ámbito de lo sobrenatural. El comienzo de la Primera Guerra Mundial en 1914 impulsa a Machen a crear diversas narraciones relacionadas con la guerra. De ellas, la más famosa es sin duda *The Bowmen* que ha pasado a convertirse en leyenda viva hasta nuestros tiempos de forma que, aunque Machen explicó posteriormente que nada de real había en su narración y que todo era pura ficción, el público no aceptó su versión y siguió creyendo que era la narración de un hecho real. La historia es relativamente sencilla: los espíritus medievales de los arqueros ingleses de Greyc y Agincourt ayudan a las tropas británicas en la batalla de Mons. La historia publicada en *Evening News* el 29 de septiembre de 1914 fue inmediatamente asimilada por el público que la aceptó como un incidente verídico que ha pervivido hasta nuestros días.

Arthur Machen siguió publicando hasta finales de la década de los años treinta, y entre sus obras de entreguerra hay trabajos destacables (*The Hill of Dreams*, *The Great Return*, *The Shining Pyramid*, *The Glorious Mystery*, *Ornaments in Jade*, *The*

¹⁰⁰ H.P. Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature*, op. cit., página 501.

¹⁰¹ Es ésta una teoría que no es exclusiva de la narrativa de Machen, sino que está muy extendida en toda la tradición fantástica y que algunos han llegado a considerar como un relato paralelo de la historia de la humanidad.

¹⁰² David Trotter, *Introducción a The Three Impostors* de Arthur Machen, Londres, Everyman Library, 1995, página xxiii.

Green Round, The Cosy Room, etc.), pero es su obra anterior al siglo XXa que ejerce una influencia definitiva sobre el desarrollo de la literatura fantástica en general (no solo en las Islas Británicas sino también en Estados Unidos) y, especialmente, sobre Lovecraft y su círculo, que ya empezaban a escribir.

Machen revivió de forma brillante el escondido mundo de las leyendas dándose una categoría literaria que nunca había tenido hasta entonces. Como señala W. Sweetser:

"Machen's work is unsurpassed in the area of the transcendental occult. His peculiar knowledge of demonology, witchcraft, folklore, particularly Celtic lore, and occult societies and religions combined with his unique talent for suggesting the indescribable to make him the spokesman without peer for sorcery and sanctity existing behind the veil".¹⁰³

Arthur Machen abrió ese velo del que habla Sweetser y permitió a los jóvenes escritores norteamericanos acceder a mundos desconocidos donde su imaginación pudo desarrollar relatos más allá de los límites literarios concebibles hasta entonces.

Como muchos de los autores del Círculo de Lovecraft, Arthur Machen rechazó su mundo contemporáneo, que negaba la fantasía y la imaginación como motores del desarrollo intelectual y humano. Acentró que Lord Dunsany o Algernon Blackwood, que obtuvieron su particular éxito personal y social, Machen vivió la mayor parte de su vida en el límite de la pobreza y hubo de trabajar como administrativo, profesor, traductor, periodista e incluso como actor¹⁰⁴ para poder subsistir.

Parece, pues, evidente que el auge de la literatura fantástica en esta época coincide con el apogeo de la industrialización y el liberalismo en lo económico y con el realismo y el naturalismo en lo literario. La sociedad londinense que habitaba Machen era lo menos propicio para que un espíritu que añoraba el poder espiritual y el valor añejo de los campos británicos se pudiera desarrollar. Es éste un aspecto biográfico en el que coinciden muchos otros autores de lo fantástico (recuérdese la soledad de H.P. Lovecraft); cuando almas de tan delicada sensibilidad imaginativa se sienten incapaces de integrarse en su entorno habitual suelen huir hacia otros mundos que les satisfagan en sus ansias espirituales.

Tal vez nunca hubiera habido en la Historia hasta entonces una sociedad tan terriblemente materialista y ajena a lo irreal como la de finales del siglo XIX y comienzos del XX. Pero su particular huida no fue estéril y abrió mundos y posibilidades nuevas a las que se irían incorporando los jóvenes autores que no encajaban en las líneas "establecidas" de la literatura de su época.

Al igual que el protagonista de *The Hill of Dreams* (1907)¹⁰⁵, Lucian Taylor, que posee una habilidad literaria extraordinaria pero al que su hipersensibilidad no le permite soportar la hipocresía, la estupidez y la vulgaridad del pueblo, Machen se retiró,

¹⁰³ W. Sweetser, "Arthur Lewellyn Jones Machen", *Dictionary of Literary Biography*, Detroit, Gale Research Company, página 155.

¹⁰⁴ Arthur Machen ingresó en la Benson's Shakespeare Repertory Company en 1902.

¹⁰⁵ Todos los estudios sobre este tema coinciden en afirmar que esta obra es, al menos en parte, autobiográfica.

en cierta manera, al mundo del ocultismo, de la alquimia y de la magia literaria.

Rechazó el naturalismo y el realismo predominantes en su tiempo y se centró en campos literarios donde su capacidad creativa pudo desarrollarse mucho más libremente. De alguna manera, anunció el fluído de conciencia como un nuevo método literario, si bien es cierto que su perspectiva era más bien inconsciente. Ciertamente, la literatura occidental estaba ya preparada para avanzar por caminos nuevos y Arthur Machen aportó su particular forma de ver la realidad, o mejor dicho, de ver la otra realidad. Su importancia se extiende mucho más allá de la literatura fantástica y se establece como un elemento importante dentro del panorama literario de la primera parte del siglo XX en las Islas Británicas.

2.3.3.3 Lord Dunsany

Conocido literariamente como Lord Dunsany, Edward John Mervyn Drax Plunkett (18^o barón de Dunsany, 1878-1957) desarrolló sus actividades creativas en muchos campos de la literatura. Cuando raramente aparece citado en los manuales de historia de la literatura inglesa, las referencias hacia él suelen centrarse en su producción teatral, la cual se suele considerar de segundo rango. Evidentemente, Lord Dunsany vio eclipsados sus trabajos en el teatro por un hombre como George Bernard Shaw, irlandés como él, que polarizó gran parte de la actividad teatral de la primera mitad del siglo XX.

Además de sus obras teatrales, Lord Dunsany escribió novelas, ensayos, memorias y relatos cortos. Aunque en todos sus trabajos se puede apreciar un especial tinte fantástico y onírico, es, sin duda, en sus obras en prosa en las que desarrolla una rica narrativa dotada de múltiples matices que nos habla de mundos misteriosos y lejanos. Indudablemente, sus múltiples viajes (a veces obligados como la guerra de Sudáfrica y la Primera Guerra Mundial) le dieron la posibilidad de ver mundos cambiantes que luego trasladó a su literatura aportando en ellos elementos puramente oníricos que suponen un punto de inflexión en el desarrollo del relato corto fantástico.

Lord Dunsany fue un hombre polifacético, con múltiples actividades que iban desde la caza al ajedrez y con un sentido de la aventura que caracterizó a muchos hombres británicos de su época (Algernon Blackwood también reflejó en sus obras aspectos extraños de sus múltiples viajes). Aparte del gran valor de su obra en prosa, en el teatro también obtuvo un cierto éxito como lo demuestra el hecho de que su primera obra teatral *The Glittering Gates* fuese producida en el *Abbey Theatre* de Dublín por William Butler Yeats.

Además, algunas de sus obras teatrales contienen, tal vez sin la intensidad narrativa de sus relatos cortos, un poderoso carácter intrigante. Uno de los ejemplos más característicos es *A Night at an Inn*, una obra de un solo acto en la cual se desarrolla una escena en una taberna solitaria donde cuatro marineros aguardan la llegada de tres sacerdotes que les buscan para recuperar el ojo de un ídolo misterioso del lejano oriente robado por los marineros en uno de sus viajes. Pese a la escasa longitud de la obra -apenas diez hojas- Lord Dunsany consigue crear un ambiente inquietante que puede llegar a estremecer tanto a los espectadores como a los lectores:

"THE TOFF: These black priests would follow you round the world in circles. Year after year, till they got their idol's eye. And if we died with it they'd follow our grandchildren. That fool thinks he can escape men like that by running round three streets in the town of Hull".¹⁰⁶

Finalmente, la aparición del ídolo mismo como poder sobrenatural cierra la obra dejando tras de sí la evidencia de un mundo misterioso y poderoso que, ante la irreverencia de los humanos, muestra su fuerza.

Como afirma John Hampden en su introducción a *Twenty-Four One-Act Plays*, "Its air of careless efficiency is typical, and its theme a favourite one with the author: the intervention of a supernatural power at the moment when human evil is about to triumph".¹⁰⁷ Yes que la manifestación de poderes sobrenaturales en toda la obra de Lord Dunsany es constante. Estas apariciones no vienen condicionadas por teorías científicas que expliquen su surgimiento sino que aparecen con naturalidad, con "careless efficiency" como escribe Hampden y como se puede apreciar también en *The Gods of the Mountain*, su primera producción de Londres presentada en el Haymarket Theatre en 1911.

La intensidad de la fuerza narrativa de la que hablábamos radica en la especial mezcla que hace de ese mundo real de la aventura de la que él disfrutó junto con visiones oníricas de especial riqueza que congregan a nuevos dioses, seres extraños y lejanos reinos de fantasía.

Ya en *The Gods of Pegana* (1905), su primera colección de relatos, Lord Dunsany anticipa los elementos distintivos de su prosa y de su teatro que luego se irían desarrollando en toda su amplitud: la recopilación de muchos elementos de todas las culturas europeas, clásicas y modernas. Mitos y leyendas transformados de origen griego, germánico, celta, latino, oriental y de más allá de Oriente donde sitúa sus historias más alejadas de la realidad y que conectan ya con lo cósmico. Sin embargo, esta realización de ambientes cósmicos no ha de ir asociada necesariamente con un terror superior a lo terrenal. Los aspectos oníricos de los relatos de Lord Dunsany buscan más mundos brillantes de ensueño, macabros más por su rareza que por su propia condición. Su tratamiento de criaturas hasta entonces nunca imaginadas parece encuadrar más en el ambiente de los fairy tales que en los del horror cósmico, pero siempre queda un algo inquietante que no nos permite sentir agrado ante las descripciones.

Un ejemplo extraordinario de la vena narrativa de Lord Dunsany es el cuento *Idle Days on the Yann*. El narrador es capaz de crear, en un espacio relativamente corto, todo un mundo a ambos lados de un río, el Yann. En sí, no hay una aventura concreta o un hecho fantástico que narrar, sino que se suceden visiones oníricas de los pueblos que el viajero se va encontrando en las orillas del Yann. Es, pues, una narración de un viaje, pero con un carácter especial ya que el viaje parece realizarse por las tierras del ensueño, como el mismo autor las denomina al final del relato.

A lo largo de la narración se van sucediendo paisajes fantásticos que van

¹⁰⁶ Lord Dunsany, "A Night at an Inn", *Twenty-Four One-Act Plays*, Londres, Dent, 1963.

¹⁰⁷ John Hampden, op. cit., página ix.

descubriendo mundos irreales que la poderosa sutileza de Lord Dunsany hace que aparezcan con todos sus colores. Se pueden descubrir así las alturas de los montes Peltiades, Hap, Marn y Migris, que alimentan el Yann; el foro de Astahan de extraordinaria belleza; las ciudades de Pen-Kai y Blut llenas de extrañas costumbres; Gondara, Karl y Haz aparecen ante nosotros antes de llegar a Belzeond, maravilla de las maravillas, donde se funden lo enigmático y lo bello. Para por fin salir luego por Bar-Wul-Yann, la puerta del Yann que nos conduce de nuevo a la realidad.

Todos estos elementos nos acercan al universo de Lord Dunsany influido por las ciencias modernas de la psicología y el psicoanálisis, por la tradición orientalista de los británicos y por el mundo del viaje. Es de especial importancia el conocimiento del funcionamiento de los sueños para entender el estilo de Lord Dunsany. En primer lugar, su manera de escribir pretende transmitir más imágenes que conceptos. Al contrario que otros escritores de literatura fantástica, Lord Dunsany no busca la explicación de hechos misteriosos mediante deducciones científicas (recordemos algunas narraciones de Allan Poe, de Arthur Conan Doyle, de August Derleth, etc.) sino que se limita a transmitir imágenes de mundos oníricos que llegan a parecer reales. Tampoco busca Dunsany la provocación del miedo, el pánico, el terror o el asombro en el lector, se limita a crear espacios que no son ni positivos ni negativos, sino más bien enseñanzas de indudable belleza.

Por lo tanto, no hay escenas de horror cósmico y, en su lugar, encontramos elementos líricos tal vez más asociados con la Irlanda natal de Lord Dunsany.

Aunque tanto Dunsany como los autores de los Mitos de Cthulhu utilizan religiones arcaicas como elementos de sus relatos, el dublinés toma religiones de carácter exótico pero que no necesariamente mantienen implicaciones perversas. Evidentemente, en esto difiere de lo que luego sería la cosmogonía de los Mitos de Cthulhu, que presupone la existencia de unos dioses primigenios de tendencias negativas frente a los que el ser humano (en la mayoría de los casos la tendencia positiva) ha de luchar.

La opinión de Rafael Lepis puede servir de referencia en este punto:

"...en Dunsany, no suele haber ecos terroríficos, como en Poe. Al contrario, en él se advierte cierto impulso triunfalista y épico de sagas nórdicas y mitos célticos".¹⁰⁸

Aunque esta generalización puede ser válida en algunos sentidos, sí queda patente en algunos cuentos de Dunsany que el componente del terror también formaba parte del universo de sensaciones que llenan sus historias. Pero tal vez el horror de Dunsany sea mucho más psicológico que físico. Es decir, no hay abundantes descripciones de seres inhumanos deformes y megalíticos; por el contrario, resulta más habitual encontrar miedos psicológicos procedentes del interior de los protagonistas humanos:

"I knew where a revolver was kept; after I shot him, I would dress the body up and put flour on the face like a man that had been acting as a ghost. It would be very simple. I would say that he had frightened me -and the servants had heard us talking about ghosts. There were one or two trivialities that would have to be arranged, but nothing escaped my mind. Yes, it seemed to me very good that I should kill my brother as I looked into the red depths of this creature's eyes. But one last effort as they dragged me down -"If two straight lines cut one another."¹⁰⁹

El argumento de este relato es muy sencillo e ilustra con claridad el poder de sugestión de Lord Dunsany y el tipo de terror que puede infundir. En una fría tarde de invierno los hermanos Oneseigh discuten sobre la existencia de los fantasmas. La actitud del protagonista es de gran escepticismo pero para demostrar su teoría lleva a cabo un experimento. Rechaza la cena y se encierra en su habitación a oscuras y con una gran humedad esperando que su imaginación cree esos fantasmas que su hermano afirmaba que eran reales. Sin embargo, el juego se empieza a hacer más y más peligroso cuando la aparición de un extraño ser le impulsa a matar a su hermano. Finalmente, como se puede observar en la última frase que aquí se reproduce, el razonamiento lógico se devuelve a la realidad.

Como se puede apreciar, los relatos de Lord Dunsany no solo tratan a veces temas orientales con ironía e incluso jovialidad, sino que también bucean en las profundidades del alma humana, buscando miedos escondidos que nuestra parte consciente desconoce.

En el aspecto que más influye Lord Dunsany en los Mitos de Cthulhu es en la creación de seres sobrenaturales encuadrados en lugares remotos con nombres exóticos muchas veces derivados de raíces clásicas. Como hemos visto en el ídolo de Kesh de A Night at an Inn (obra teatral que tiene la virtud de traspasar una realidad muy lejana -probablemente hindú- al norte de Inglaterra y hacerse tremendamente verosímil), estos seres son enigmáticos y su poder no parece de este planeta. Pero Lord Dunsany no plantea la procedencia de estos monstruos asociándolos a horrores cósmicos¹¹⁰ sino que se limita a situarlos en un lugar y en un espacio para lograr el

¹⁰⁸ Rafael Lepis, op. cit., página 27.

¹⁰⁹ Lord Dunsany, The Ghosts, Mankato, Minnesota, Creative Education, Inc., 1992, páginas 28-29.

¹¹⁰ Hecho este que luego sería desarrollado por los autores de los Mitos. Es decir, se produce una sistematización del horror al atribuirle una causa o procedencia y una

efecto deseado.

Los relatos de Lord Dunsany se agrupan en series entre las cuales las más destacables son la ya mencionada *The Gods of Pegana*, *The Book of Wonder* y *Dreamer's Tales*. La segunda de estas colecciones recoge extraños personajes, seres con poderes sobrenaturales y referencias a elementos del más allá. En *Dreamer's Tales* aparece la referencia al voyage¹¹¹ de tipo clásico en el que se ve involucrado un viejo marinero y que sirve como leitmotif para desarrollar toda la fantasía de Lord Dunsany, creando nuevas ciudades, pueblos, islas, etc. El gran valor de estas narraciones reside en su verosimilitud, es decir, en la maestría de Dunsany para idear mundos que lleva al papel y que muestran una enorme consistencia literaria.

Una primera impresión superficial podría hacernos pensar que los relatos de Dunsany no tienen por qué tener una influencia decisiva en el posterior desarrollo de los Mitos de Cthulhu. Sin embargo, hay que resaltar un hecho biográfico de la vida de Howard Phillips Lovecraft a raíz del cual se constituiría una primera línea de entrada de influencia dunsaniana en los Mitos de Cthulhu. Poco después de quedar fascinado por la lectura de *Time and the Gods* de Dunsany, Lovecraft se entera de que el propio autor va a dar una conferencia en el hotel Gepey-Plaza de Boston.

El hombre al cual Lovecraft tuvo la oportunidad de escuchar y conocer representó para él el modelo de lo que, probablemente, le hubiera gustado ser a él mismo. Prototipo de aristócrata británico del siglo XIX, Lord Dunsany desprendía una fuerza y un vigor, tanto personales como literarios, que calaron profundamente en la cautiva personalidad de H.P. Lovecraft. A partir de ese momento, el escritor de Providence se sumergió en un estilo de narración denominado dunsaniano, que influye decisivamente en la primera parte de su producción y, por consiguiente, en el germen de los relatos relacionados con los Mitos de Cthulhu.

Uno de los aspectos fundamentales que Dunsany aportó como influencia a los Mitos fue su escéptica religiosidad, que contribuyó a la creación de seres de particulares características que recuerdan a las adoraciones de los pueblos anteriores a las religiones modernas oficiales. En esta línea temática se encuadran gran parte de los Mitos en sus referencias a deidades anteriores al mundo moderno que, de alguna manera, han ido perviviendo física o espiritualmente. Esa poderosa fuente de imaginación expuesta en los relatos de Dunsany que Lovecraft deberá abrir la puerta a la creación de esos otros seres extraños y primigenios que pueblan los relatos de Cthulhu.

De entre la producción de Lord Dunsany, y remitiéndonos a los Mitos de consecuencia o destino. De esta manera, se crea todo un universo de referencias que pueden ser utilizadas por unos u otros autores según sus gustos o necesidades narrativas. En consecuencia, muchos de sus relatos comparten un mismo background histórico, lingüístico, literario y científico que se ha ido creando espontáneamente con el paso de los años y la participación de varias generaciones de autores.

¹¹¹ Dos referencias directas son *The Narrative of Arthur Gordon Pym* de Allan Poe (anterior) y *At the Mountains of Madness* de H.P. Lovecraft (posterior). Sin embargo, en algunos momentos se puede recordar también *Gulliver's Travels* de Jonathan Swift.

Gthulhu, podemos marcar dos etapas relativamente diferenciadas y que determinan la parte de su producción más relevante para los *Mitos*. Hasta 1919 sus obras están mayormente caracterizadas por la creación de ambientes fantásticos y exóticos salidos de una mente iluminada por una capacidad inagotable para irradiar visiones oníricas convertidas en literatura. *The Gods of Pegana* ilustran el mejor ejemplo de esta línea literaria.

Posteriormente, Lord Dunsany acentuaría el matiz irónico y jocoso de algunas de sus obras, hecho éste que si bien no hace desmerecer su obra a partir de ese momento, sí deja de interesar a los autores de los *Mitos* de *Gthulhu* (especialmente a Lovecraft que, aun gustando del buen humor en su vida privada, lo repudiaba en la obra literaria).

Con todo, pocos autores del siglo XIX británico son comparables a Lord Dunsany en su capacidad de ilustrar literariamente los sueños. Su valor artístico propio resulta, sin duda, relevante, pero lo es todavía más por lo que aportó a la evolución de los *Mitos* de *Gthulhu*. Dejó abierto un camino para que la gente joven que entonces empezaba a escribir en Estados Unidos en torno a lo fantástico lo pudiera seguir aunque luego derivaran por otras latitudes literarias.

2.3.3.4 Algernon Blackwood

"These stories, I think, were the accumulated repressed results of dreams, yearnings, hopes and fears due to early Evangelical upbringing, ecstasies tasted in wild nature, draughts of bitter kind in New York's underworld life, and a wild certainty, if still half a dream, that human consciousness holds illimitable possibilities not only talent. They provided the raw material. Writing, I incline to think, is chiefly functional: the mind must, in one way or another, express- get rid of- what it has taken in".¹¹²

Esta auterrevelación del mismo Algernon Blackwood ofrece una idea clara de lo que fue su vida y de qué manera ésta influyó en su producción literaria. Al igual que ocurre con Lord Dunsany, es la misma vida del autor la que conforma sus obras y, en este caso, la vida de Algernon Blackwood aparece al límite tanto en lo espiritual como en lo físico.

Nacido en 1869 en *Shoeters Hill, Kent*, Algernon Blackwood fue el segundo hijo de un matrimonio dedicado profundamente a funciones evangélicas aunque con orígenes artísticos y aristocráticos. Su padre, *Stevenson Arthur Blackwood* había tenido una activa vida social y laboral hasta que sufrió una repentina conversión al movimiento evangélico al que dedicó gran parte del resto de su vida. Su hijo Algernon creció en ese ambiente evangélico y en algunos personajes de su obra aparecen matices característicos de su modo de vida (recuérdese en este particular al joven *Simpson* estudiante de teología en *The Wendigo*). Sin embargo, a muy temprana edad ya Algernon Blackwood dedicó, casi por igual, su tiempo a la lectura de religiones orientales, fenómenos extraños y alucinatorios y fantasía científica de todo tipo y a la vida en y por la naturaleza. Estos dos elementos conforman el característico estilo de su prosa, mezcla de elementos supramentales inherentes al ser humano en un marco

¹¹² *Algernon Blackwood*, *Twentieth Century Authors*, S. J. Kunitz (ed.), Nueva York, Wilson, 1942.

natural salvaje y superior en el que los hombres sobreviven dependiendo únicamente de su capacidad individual.

En este sentido, fue definitivo el hecho de que a los veinte años su padre le enviara a Toronto. En Canadá y en Estados Unidos vivió durante diez años en el límite de peligros financieros, físicos y naturales. Es, sin duda, de su época en los grandes bosques de la región canadiense de Ontario de donde provienen algunas de sus influencias más profundas. Esa fascinación por la naturaleza le ofrecía algo que la condición humana no le podía dar. En consecuencia, su prosa está llena más de impresiones que de reflexiones. Las sugerencias de los remotos bosques canadienses son evocadas de una forma subyugante y estremecedora en *The Wendigo*.

En este relato, de importantísima influencia posterior en los *Mitos de Cthulhu*, el verdadero protagonista es la naturaleza salvaje a la que los hombres se enfrentan provistos únicamente de su capacidad intelectual para superar las adversidades y los horrores no conocidos que se esconden en las zonas inexploradas.

El hijo conductor de *The Wendigo* ofrece el paradigma de lo que luego será el desarrollo de algunas de las historias más destacables de los *Mitos*¹¹³. Un veterano cazador escocés, el doctor Cathcart, organiza una cacería en los lejanos bosques canadienses. Acompañado por su sobrino, por dos guías y un cocinero se adentra en la espesura de zonas salvajes donde se encuentran con el *Wendigo*, un ser sobrenatural que no parece provenir de otro mundo sino que pertenece a esas zonas del ámbito mental donde el hombre todavía no ha conseguido penetrar (como afirmaba Blackwood, él creía en poderosas capacidades de la mente todavía no latentes en la actualidad).

Junto a estos elementos aparece D'Égale, el guía francocanadiense, que parece dotado de extraños poderes sensoriales capaces de percibir mucho más allá de lo que los sentidos normales pueden captar. Así se conjugan los elementos primordiales de la prosa fantástica de Blackwood, y de todos ellos el elemento que más influye en los *Mitos de Cthulhu* es la creación de seres sobrenaturales como el *Wendigo*. H.P. Lovecraft leyó incesantemente la producción de Blackwood y reconoció en numerosas ocasiones la influencia que ejerció sobre él (y en consecuencia sobre la formación de los *Mitos*):

"...no one has even approached the skill, seriousness, and minute fidelity with which he records the overtones of strangeness in ordinary things and experiences, or the preternatural insight with which he builds up detail by detail the complete sensations and perceptions leading from reality into supernormal life or vision"¹¹⁴

De esta influencia surge la adaptación de algunos seres sobrenaturales de Blackwood a los primeros relatos de Lovecraft (y posteriormente y por extensión a los *Mitos de Cthulhu*). De hecho, el *Wendigo* se puede transformar en *Itäaquä*, el

¹¹³ Aunque el relato de H.P. Lovecraft *At the Mountains of Madness* ha sido conectado habitualmente con Gordon Pym de Poe hay evidentes indicios de que el *Wendigo* de Blackwood y su relación con los exploradores que lo buscan influyen en el desarrollo de la historia de Lovecraft.

¹¹⁴ H.P. Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature*, op. cit., página 501.

estremecedor dios primigenio que fue desterrado a los hielos árticos, de donde no puede escapar. Es el Que Camina Sobre el Viento que fue adoptado por August Derleth y que entró directamente en el ámbito de los dioses que vinieron del más allá y que perviven, de una manera o de otra, en nuestro mundo esperando una oportunidad para despertar y recuperar su poder.

La cita introductoria al emblemático y determinante relato de Lovecraft *The Call of Cthulhu* (1926) es tomada de *Blackwood* y parece asumir algo así como una declaración de principios de lo que serían los Mitos y cómo se desarrollarían:

"Of such great powers or beings there may be conceivably a survival... a survival of a hugely remote period when... consciousness was manifested, perhaps, in shapes and forms long since withdrawn before the tide of advancing humanity...forms of which poetry and legend alone have caught a flying memory and called them gods, monsters, mythical beings of all sorts and kinds..."¹¹⁵

Hay un aspecto a reseñar fundamental en toda la literatura fantástica y de terror y, especialmente, en los Mitos de Cthulhu. La cita de *Blackwood* asumida por Lovecraft para encabezar tan emblemático relato habla de "formas recogidas solamente por la poesía y la leyenda". Es decir, se asume, como afirmábamos en la primera parte de este estudio, que la literatura convencional y clásica y los registros históricos no han tratado estos temas que han quedado a disposición de la poesía y las leyendas, que han aglutinado múltiples variantes folclóricas y religiosas de todos aquellos fenómenos que no encajaban en las versiones oficiales. Por su condición, estos dos géneros han tenido hula para desarrollar sus temas al margen de las corrientes clásicas de la literatura y al situarse, en el caso de las leyendas, como géneros menores no obtenían la atención de los academicistas, por lo que podían desarrollar libremente cualquier interpretación sobre la realidad circundante aunque a veces no coincidiera con lo oficial.

Blackwood propone una sistematización de toda esa información acumulada durante siglos, admitiendo una sucesión lógica en toda esa serie de piezas no encajadas en el rompecabezas de la Historia.

A partir de ahí, Lovecraft toma la idea e inicia un desarrollo no premeditado de un corpus de relatos que, de una manera u otra, coinciden con la idea formulada por *Blackwood*.

Pero hay que entender que, pese a la manifiesta proximidad y a la influencia que *Blackwood* ejerce sobre el círculo de Lovecraft, su producción tiene una entidad propia y, sirviendo como punto de referencia en algunos aspectos para los relatos de Cthulhu, mantiene su propia idiosincrasia.

El poder de sugestión de *Blackwood* se extiende más allá de la concepción de seres sobrenaturales que esperan; en una vía paralela, la psicológica, *Blackwood* fue maestro de maestros. Como él mismo declara:

"My real interest...lay always and still lies in the question of a possible 'extension of

¹¹⁵ Cita previa a *The Call of Cthulhu*, H.P. Lovecraft, Omnibus 3-The Haunter of the Dark, Londres, Grafton Books, 1985, página 61.

human faculty' and the suggestion that the Man in the Street possesses strange powers which never manifest normally".¹¹⁶

No sólo su planteamiento resulta extraordinariamente apreciable, sino que el desarrollo y ejecución de esa idea es insuperable dentro del ámbito de lo sobrenatural. En uno de sus relatos cortos más definitivos de este aspecto se puede observar la recreación del mundo paralelo psicológico que Blackwood hace de gente normal y corriente:

"Again she paused a moment; and again she raised her eyes to his; listening, as it were, to the Hours Elect that had known realization, yet for themselves had never struck. He, too, listened; and, as he listened, understanding in him marvellously and sharply opened, so that his whole life rushed suddenly past, presenting with that lightning meaning due, they say, to drowning men, each separate item of failure or success, yet emphasized with its ultimate truth as wisdom or defeat. This lightning experience was abruptly his, lasting at most a second. The flash seemed timeless...It passed...and he sat listening for her voice, and waiting with a sigh".¹¹⁷

Este párrafo muestra el proceso mental previo a la muerte de un matrimonio. La caracterización psicológica es muy efectiva y busca recoger las propias sensaciones mentales del que las siente. Por ello, los puntos suspensivos de la penúltima línea de la cita resultan muy significativos puesto que aportan la sensación de paradas mentales, de recesos en el proceso de pensamiento que se llegan a asemejar a un particular "stream of unconsciousness". Es decir, Blackwood no refleja las ideas objetivas que puedan pasar por la mente humana, sino que trata de reflejar lo inconsciente, lo extraño, lo sobrenatural. Su particular capacidad para ilustrar literariamente el flujo de la inconsciencia le permitió crear escenas desconcertantes por su profundidad psicológica, pero al mismo tiempo cercanas al lector, tal vez porque en su concepción de las cualidades inherentes al "hombre de la calle", Blackwood supo conectar consciencia e inconsciencia permitiéndonos leer conscientemente los hechos de nuestro mundo no consciente.

Cuando Blackwood alcanza sus máximos logros literarios es cuando llega a combinar de forma eficaz los dos elementos principales de su prosa, la descripción de la naturaleza desbordante dominada por seres sobrenaturales y la descripción de los procesos inconscientes de la mente humana. Es en este punto donde su capacidad narrativa alcanza sus momentos más álgidos. La fuerza de ambos componentes conforma relatos de impresionante claridad visual y mental. Un ejemplo muy característico es The Centaur (1911) en el que un viajero irlandés siente la llamada del mundo antediluviano y tiene una visión del amanecer del mundo en el Cáucaso. Este relato entronca con la línea más mística del autor, que tal vez sea para muchos la más brillante.

Sin embargo, Blackwood cultivó muchos otros géneros en sus treinta libros de relatos. Dentro de esa actividad tan prolífica se pueden encontrar diversos géneros de

¹¹⁶ Algernon Blackwood, Twentieth Century Authors, op. cit.

¹¹⁷ Algernon Blackwood, "The Stranger", A Century of Creepy Stories, Londres, Hutchinson.

lo fantástico, con diferentes estilos y diferentes perspectivas. En este sentido, Blackwood parece seguir la línea iniciada por Edgar Allan Poe que utilizó diversos tratamientos temáticos y conceptuales para sus relatos y, aunque todos tuvieran como denominador común lo sobrenatural, siguen senderos distintos.

Este es el caso de Blackwood, que se introduce en el mundo del análisis psicológico detectivesco con John Silence, una serie de relatos de investigación compuestos en 1908, con un detective del mismo nombre, que desarrolla su profesión con fundamentos psicológicos. Además, también trata el mundo de la mente infantil con Jimbo (1909), The Human Chord (1910) y A Prisoner in Fairyland (1913). Las historias de la naturaleza están constantemente presentes en su producción y, si en algunas de ellas aparecen temas sobrenaturales, en otras predominan más los sentimientos poéticos (Pan's Garden -1912-). A partir de la década de los años veinte, la producción de Blackwood adquiere matices más humorísticos, centrándose también en la ghost story tradicional. Finalmente, la aparición de la televisión como medio de comunicación de masas le permitió transmitir a una audiencia mucho mayor esa especial concepción de los fenómenos vitales que mantuvo durante toda su existencia. Sus narraciones obtuvieron gran éxito en la BBC desde 1947 y por ellas recibió varios premios.

Todos los relatos de esta amplia producción no guardan el mismo equilibrio narrativo y sólo en ocasiones Blackwood consiguió la intensidad que le caracterizó como uno de los autores más importantes del relato corto de misterio e imaginación de la primera mitad del siglo XX. Como señalé el Times de Londres a su muerte en diciembre de 1951:

"it was only now and then that Blackwood, in his supernatural tales, slipped past the guard of incredulity which ensures a good night's rest even to the habitual reader of ghost stories, but when he did so he had his authentic triumphs- more perhaps than almost any of his contemporaries...He had a genuinely poetic vein of language and an individual inventive fancy".¹¹⁸

La importancia de la producción literaria de Algernon Blackwood para el desarrollo de los Mitos de Cthulhu es verdaderamente importante aunque hay que señalar a este respecto varios particulares. En primer lugar, aunque Blackwood convivió con el nacimiento de los Mitos en Estados Unidos y con gran parte de la primera producción del Círculo de Lovecraft no se incorporó a ellos como miembro activo. Y es que algunos de sus relatos fueron carismáticos para los jóvenes escritores norteamericanos. Pese a ello, hay que reseñar que el surgimiento creativo de los Mitos coincide con el declive de la intensidad del relato de lo sobrenatural en Blackwood, que a partir de 1920 deriva hacia facetas más tradicionales.

En segundo lugar, hay que considerar la irregularidad, tanto temática como en intensidad, de su producción, por lo que sólo algunos de sus relatos pueden considerarse como predecesores de los Mitos de Cthulhu. Sin embargo, su obra sienta definitivamente los cimientos para un público dispuesto a experimentar cualquier tipo de fenómeno sobrenatural, un público con una sensibilidad receptiva a mensajes de los

¹¹⁸ "London Times", 11 de diciembre de 1951. Reseña a la muerte de Algernon Blackwood, recogida en Twentieth Century Authors, op. cit., First Supplement, por D.J. Kunitz.

mundos paralelos que Blackwood cultivó y que el Círculo de Lovecraft desarrolló hasta el infinito.

2.3.3.5 Montague Rhodes James

La vida de Montague Rhodes James (Doctor James, 1862-1936) transcurre fundamentalmente en el ambiente universitario y sobre todo en la Universidad de Cambridge, donde fue rector de Eton College; desde su amplio conocimiento de la literatura y los textos medievales así como de la arquitectura de las catedrales diseña relatos cortos caracterizados por la creación de ambientes familiares (téngase en cuenta que una de las aficiones de M.R. James, muy fomentada por sus amistades, era la de narrar historias macabras y misteriosas en las frías noches de la Navidad inglesa) en los cuales se pueda suscitar el miedo y el terror de los lectores (o, en otro caso, oyentes).

En este sentido, el comienzo de su cuento The Rats puede resultar muy ilustrativo:

"And if you was to walk through the bedrooms now, you'd see the ragged, mouldy bedclothes a-heaving and a-heaving like seas." 'And a-heaving and a-heaving with what?' he says. 'Why, with the rats under'em.' But was it with the rats? I ask because in another case it was not. I cannot put a date to the story, but I was young when I heard it, and the teller was old."¹¹⁹

Hay, pues, una vuelta a los orígenes más remotos del relato fantástico, su narración oral con el ánimo de provocar una reacción en el interior de los oyentes. Por ello, la frase 'I was young when I heard it' es muy significativa ya que desde el mismo relato se pretende recalcar el hecho de que su procedencia es la tradición oral.

Otro aspecto típico de la narrativa de M.R. James es la inclusión de elementos históricos que proporcionan a cada relato unos antecedentes sobre los que basar su desarrollo. De esta manera, se intenta crear una mezcla de ambiente cotidiano con matices de las tradiciones más remotas. Su amplio bagaje cultural y sus conocimientos de arquitectura le permitían realizar descripciones de los edificios y catedrales en los que se movían sus personajes.

Sus relatos (la mayoría escritos con la intención de entretener a sus amigos en Navidad) fueron recogidos en cuatro pequeñas recopilaciones tituladas A Warning to the Curious, Thin Ghost and Others, Ghost Stories of an Antiquary y Most Ghost Stories of an Antiquary.

Hay varios elementos de su producción literaria que, de alguna manera, serán recogidos luego en los textos de los Mitos de Cthulhu. Quizá el más característico sea la creación de un tipo diferente de ghost del que había habido hasta ese momento. Se trata de una especie de ser, mitad humano mitad bestia, que nunca aparece claramente a la vista pero que sugiere un horror cuyo origen desconocido nos puede llegar a estremecer. Ejemplos de estos seres pueden ser el Conde Magnus y su

¹¹⁹ Montague Rhodes James, "The Rats", A Century of Creepy Stories, op. cit., página 539.

acompañante en su Black Pilgrimage hacia Chirazin, recogidos en el relato Count Magnus. Asimismo, el espantapájaros de The Rats puede servir para este modelo:

"He almost laughed aloud. Propped, or you might say sitting, on the edge of the bed was- nothing in the round world but a scarecrow! A scarecrow out of the garden, of course, dumped into the deserted room. ... Yes; but here amusement ceased. Have scarecrows bare, bony feet? Do their heads loll on to their shoulders? Have they iron collars and links of chain about their necks? Can they get up and move, if never so stiffly, across a floor, with wagging head and arms close at their sides? And shiver?"¹²⁰

La referencia a H.P. Lovecraft resulta inevitable. Sus relatos están poblados de seres con un cierto aspecto humano pero que ocultan tras esa apariencia algo siniestro y perteneciente a otro mundo. Frente a ellos, y como en el caso de The Rats, está el intelectual que trata de descifrar, mediante todos sus conocimientos, la procedencia de esos seres extraños. M.R. James rechaza el ghost prototípico de la novela gótica que aparecía con todos sus elementos decorativos frente al lector. Por el contrario, estos nuevos seres, que luego aparecerán con tanta frecuencia en los Mitos de Cthulhu, apenas son perceptibles y escenden más que enseñan sus horrores.

Ciertamente, en este sentido M.R. James anticipa una técnica fundamental de los Mitos; si se ofreciese un horror tangible, éste sería válido y similar para todos los lectores que en cuanto asimilaran esa nueva presencia dejarían de sentir inquietud ante ella. Sin embargo, al insinuar más que mostrar el terror se consigue que cada lector asimile lo que lee a sus propios temores, creando así sensaciones mucho más profundas e íntimas. A todo lector de los Mitos de Cthulhu se le ha introducido alguno de esos personajes en los sueños y, en esa dirección, M.R. James hace que funcionen sus personajes.

Para conseguir este efecto, James rechaza todos los aspectos estéticos y técnicos de la novela gótica y también cualquier relación con el ocultismo o con la descripción científica tan al uso en su tiempo. Su estilo consiste en crear una situación creíble con un personaje, a menudo solitario (como en las narraciones de Lovecraft) que se enfrenta en principio a un problema intelectual (es decir, un manuscrito, un libro, una clave) que luego resulta ser el primer eslabón de una cadena que conduce hacia algo oscuro y desconocido. En este punto, M.R. James (como gran parte de los autores que luego escribirían en los Mitos de Cthulhu) deja al lector la posibilidad de recrear personalmente los horrores sobre los que escribe puesto que su objetivo primordial es suscitar los miedos más íntimos de nuestras almas.

Como ya se señaló con anterioridad, uno de los elementos característicos, tanto de los relatos de M.R. James como de muchos autores de los Mitos, es el protagonismo de un intelectual que se enfrenta a algo desconocido pero indudablemente siniestro. Éste es el caso de The Treasure of Abbot Thomas, relato en el cual un anticuario descifra una clave que le permite acceder a un tesoro que tiene un guardián. En la misma línea se encuentran An Episode of History Cathedral, The Stalls of Barchester Cathedral y Oh, Whistle, and I'll Come to you.

Los relatos de M.R. James se basan más en la creación de detalles puntuales

¹²⁰ Montague Rhodes James, op. cit., página 543.

para conseguir una atmósfera de terror y aunque no logran el nivel de tensión y de ambiente de Blackwood o Machen, sí aportan determinadas técnicas que luego influirán en relatos relacionados con los Mitos de Cthulhu.

2.3.4 Proyección de los autores británicos en los Mitos de Cthulhu

Los Mitos de Cthulhu como tal parten de una concepción individual del mundo y su condición por parte de Howard Phillips Lovecraft en el sentido de considerar el universo como una batalla cósmica (en la que nuestro planeta es sólo una parte) en donde las fuerzas del mal y las fuerzas del bien se enfrentan en una lucha por la supremacía.

Esta es, sin duda, una visión influida por el cristianismo, con su eterna disputa entre las fuerzas del mal y el Dios bondadoso que protege a los hombres. Sin embargo, ya desde su infancia, Lovecraft encontró muy escasas y aburridas las deidades cristianas y optó por la creación de su propio universo de fuerzas y seres. Su natural le impulsó a desarrollar en mayor medida las fuerzas malignas y así surgieron esos seres horribles, uno de los cuales, Cthulhu, daría nombre a todo un movimiento literario.

*En la creación de Cthulhu y del resto de elementos que componen los relatos de horror cósmico, Lovecraft se sirvió, en primer lugar, de la base conceptual cristiana completada con los dioses y semidioses de la mitología greco-latina y con todas las lecturas sobre religiones orientales y esotéricas que desde muy temprana edad había realizado. Para conseguir la recreación literaria de estos elementos, Lovecraft contó con el insuperable poder imaginativo de su mente que desarrolló, muchas veces a través de sueños y pesadillas, argumentos que fueron concibiendo una sucesión completa de hechos en la historia de la humanidad que conformaron una visión distante de nuestra realidad*¹²¹.

Pero no es posible entender lo que son y lo que significan los Mitos de Cthulhu sin acercarse antes a la lectura y a la comprensión de los escritores británicos (Arthur Machen, Algernon Blackwood, Lord Dunsany, M.R. James) que desarrollaron de tal forma la literatura fantástica en su vertiente más tenebrosa que abrieron las puertas de mundos desconocidos hasta entonces, muy próximos a los sueños y a las pesadillas.

La relación entre ambos mundos literarios es obvia aunque hubiera un océano entero entre ellos. Los jóvenes escritores norteamericanos que nacieron en el cambio de siglo buscaron en sus colegas británicos la tradición que les faltaba. No rechazaron la obra del gran maestro Edgar Allan Poe, ni de otros importantes escritores de su país que ya se habían adentrado por los senderos más oscuros de la literatura (Hawthorne o Bierce por ejemplo), pero para poder llegar hasta donde ellos querían, necesitaban el impulso de los mil años de tradición británica en lo fantástico. No fueron tan lejos,

¹²¹ Hay que entender claramente que Lovecraft no pretendió una sistematización de los llamados Mitos de Cthulhu, que él mismo nunca los denominó así y que toda su obra literaria no es más que la sucesión de relatos cósmicos y oníricos (en su versión más horripalada). Fue con posterioridad a su muerte en 1937, y de la mano de algunos de sus seguidores del Círculo de Lovecraft, cuando los Mitos fueron organizados en torno a ciertos elementos recurrentes en los relatos de Lovecraft y ampliados y extendidos por otros autores.

podieron disponer de las obras de los escritores británicos del siglo XIX que recogieron para ellos toda esa tradición y la proyectaron hacia el futuro, tanto en sus temas como en su estilo.

Pero Lovecraft y el resto de autores norteamericanos que se incorporaron a ese particular mundo del horror no fueron desagradecidos y, a su vez, incorporaron a sus predecesores británicos a sus vidas y a sus obras. Les reconocieron como maestros¹²² y les respetaron como tales. Basta como ejemplo el comentario que August Derleth, el fiel seguidor y amigo de H.P. Lovecraft¹²³, realiza en la introducción a *Tales of the Cthulhu Mythos*¹²⁴ sobre las influencias que predominan en la obra de Lovecraft:

"...any examination of the stories in the Mythos discloses also certain non-imitative parallels with other myth-patterns and the work of their writers, particularly Poe, Ambrose Bierce, Arthur Machen, Lord Dunsany [...] though it was from Dunsany that Lovecraft admitted getting the 'idea of the artificial pantheon and myth-background represented by "Cthulhu", "Yog-Sothoth", "Yuggoth", etc.'".

Hay que aclarar que la relación de estos autores británicos con el Círculo de Lovecraft no existió de forma directa, sino que fue una simple transmisión de conceptos, ideas y formas literarias que llenaron la mente y el espíritu de unos jóvenes desconformes con su tiempo que intentaban profundizar unas veces en los aspectos más turbios de la mente humana¹²⁵ y en otras ocasiones en los extraños mundos que nos rodean.

2.3.5 Influencia de los predecesores británicos de los Mitos en la literatura británica del siglo XX a través de los propios Mitos de Cthulhu.

Sinos limitásemos al estudio de la influencia de los predecesores británicos de

¹²² En este sentido el ensayo de H.P. Lovecraft *Supernatural Horror in Literature*, es el mejor ejemplo posible.

¹²³ Además de esta amistad, a la muerte de H.P. Lovecraft en 1937 August Derleth se convirtió en el gran compilador y animador de la tradición "cthulhuniaca", terminando incluso algunos de los relatos inacabados de Lovecraft y produciendo relatos encuadrados en los propios Mitos de Cthulhu.

¹²⁴ *Tales of the Cthulhu Mythos*, recopilación de relatos de los Mitos editada por el propio August Derleth. Londres, Grafton, Books, 1985, página 9.

¹²⁵ No en vano, Robert Bloch, uno de los autores más relevantes del Círculo de Lovecraft, es el autor de *Psycho*, una obra de penetrantes fundamentos psicológicos que más tarde sería llevada al cine por Alfred Hitchcock.

los *Mitos de Cthulhu* en la posterior evolución de este tipo de literatura en las Islas Británicas por medio de las *Historias de la Literatura Inglesa* podríamos deducir que su importancia ha sido nula. Por ejemplo, en *A Short History of English Literature* de J. F. Evans sólo hay una breve mención a *A Night in the Inn* de Lord Dunsany. En *English Literature*, de Anthony Burgess, no aparece ninguna referencia a estos autores, al igual que en la *Historia de la Literatura Inglesa* de W. J. Entwistle y E. Guillet. En *The Literature of England* de la editorial Longman hay tres líneas dedicadas a Arthur Machen y a su obra *Hill of Dreams*. Ciertamente es que este tipo de estudios se centra en las formas literarias más establecidas, quedando los géneros "menores" bastante reducidos. Pese a ello, no se debe desmerecer el valor de la producción de estos autores.

La importancia que ejerció la obra de los escritores de ficción científica, en su vertiente de lo sobrenatural y del horror, de la primera parte del siglo XX no se limita al desarrollo de los relatos de los autores del Círculo de Lovecraft sino que vuelve a las Islas Británicas para fortalecer el surgimiento, después de la Segunda Guerra Mundial, de una nueva generación de autores que recoge la tradición más puramente británica en el ámbito del horror literario y la funde con las innovaciones de los autores del Círculo de Lovecraft (Frank Belknap Long, Robert Bloch, August Derleth, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith) con los que mantuvieron relaciones personales y de amistad.

En este proceso tuvo gran importancia la figura de August Derleth, amigo, seguidor y colaborador de H. P. Lovecraft, que no sólo participó intensamente en la edición de las obras de su maestro, sino que también reeditó las obras de los predecesores británicos de los *Mitos de Cthulhu* a través de la editorial Arkham House, que ha tenido, desde entonces, una importancia decisiva en el desarrollo de este género en ambos lados del océano Atlántico¹²⁶.

De esta forma, las obras de Arthur Machen, Algernon Blackwood y Lord Dunsany fueron incorporadas a la temática de los *Mitos de Cthulhu*. Hay que resaltar que a través del Círculo de Lovecraft los jóvenes escritores británicos recuperaron a sus precursores y los incorporaron a su narrativa como elementos constituyentes de su particular cosmogonía literaria.

Aunque muchos son los jóvenes que en las Islas Británicas centran su afición por la literatura escrita en el fascinante mundo de lo sobrenatural hay algunos nombres que por su importancia actual merecen una atención especial: Ramsey Campbell, Brian Lumley, Colin Wilson.

Colin Wilson se ha mostrado como uno de los autores británicos más versátiles en las últimas décadas. Aunque ha cultivado muchos campos literarios, su gusto por el horror aparece ya en sus primeras obras (*The Outsider*, 1956). Su interés por Lovecraft nace a partir de una lectura casual de *The Outsider and Others*, a partir de la cual, y tras escribirse constantemente con August Derleth, publica *The Mind Parasites*, obra ya integrada en los *Mitos de Cthulhu*. Posteriormente, Wilson ha publicado otra novela perteneciente a los *Mitos*, *The Philosopher's Stone*.

¹²⁶ Hay que destacar, por ejemplo, que una de las primeras publicaciones de Ramsey Campbell se edita en Arkham House cuando sólo tenía 18 años.

Un ejemplo que ilustra perfectamente esta tendencia de incorporación y recuperación de los precursores británicos de los Mitos de Cthulhu en sus seguidores de las Islas es el relato corto de Colin Wilson *The Return of the Lloigor*, que está basado en el mismo entorno en el que nació y se educó Arthur Machen. Pero no es sólo el entorno de Arthur Machen (*Gaerlecn-on-Usk*) lo que incorpora Colin Wilson a su narrativa. Machen aparece como elemento puramente literario y como referencia real dentro de los Mitos de Cthulhu:

"Yes, there could hardly be any doubt. Lovecraft and Machen had simply obtained some knowledge of an ancient tradition, that may have existed before any known civilization on earth" ¹²⁷

Además, hay que reseñar que el Lloigor al que alude Wilson es una incorporación a los Mitos de August Derleth. De esta forma, se completa una teoría literaria que permite a Colin Wilson situar en la tierra natal de Machen una historia de los Mitos haciendo partícipe al propio galés de esa historia.

Pero tal vez el nombre más ilustre dentro de esta nueva generación de escritores británicos dedicados al relato del horror y de lo sobrenatural y que han participado activamente en los Mitos de Cthulhu sea Ramsey Campbell.

Al principio, Campbell situó sus relatos en la región "Lovecraftiana" de Arkham, pero rápidamente creó un ambiente puramente británico denominado *Severn Valley*, en *Brichester*, donde recogió las tradiciones de los relatos elaborados por Machen, Blackwood y Dunsany.

Nacido en Liverpool en 1946, su relación con los Mitos de Cthulhu se inicia muy pronto a través de sus lecturas de H.P. Lovecraft y se intensifica con la publicación en 1964 de su primer libro *The Inhabitants of the Lake and Less Welcome Tenants in Arkham House*, la editorial que ha centrado gran parte de la producción de los Mitos. Desde sus tempranos comienzos hasta ahora, Ramsey Campbell se ha convertido en una figura emblemática dentro de la ficción científica en las Islas Británicas y ha conseguido el *British Horror Award* (premio dedicado exclusivamente a este género y de gran tradición) en ocho ocasiones.

Cuando sólo tenía once años Brian Lumley leyó un relato corto de Robert Bloch en una revista británica. La impresión que le causó fue tal que a partir de los veinte años dedicó una parte importante de su actividad literaria a los Mitos de Cthulhu, llegando a publicar en *Arkham House* *The Caller of the Black*.

No cabe duda que los maestros de la ficción científica británica influyeron notablemente en la evolución de los Mitos de Cthulhu hasta tal punto que éstos volvieron a las Islas Británicas impregnando a nuevos escritores de esa especial fascinación que sienten los humanos por lo macabro. Ramsey Campbell, Colin Wilson o Brian Lumley son la prueba viviente de que los Mitos de Cthulhu siguen evolucionando y que no están limitados a espacios literarios concretos sino que cruzan fronteras haciendo partícipes a todos los que tengan esa clase de sensibilidad especial necesaria para poder sumergirse en mundos desconocidos.

¹²⁷ Colin Wilson, *Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit., página 466.

Desde Machen, Dunsany, Blackwood o James la literatura de ficción científica (por emplear el término más general) ha evolucionado mucho y gran parte ha sido gracias a ellos. Apesar del dominio estadounidense en este campo, durante gran parte del siglo, las Islas Británicas siguen conservando un encanto especial, una bruma que les hace lugar inigualable para la profundización en la parte más oscura del ser humano.

2.3.6 La pervivencia de la tradición británica en los mundos fantásticos de J.R.R. Tolkien

Sin duda, uno de los productos literarios fantásticos más influyentes y extendidos de la segunda mitad del siglo XX ha sido la trilogía de J.R.R. Tolkien The Lord of the Rings (1954-1955 aunque su elaboración inicial data de fecha bastante anterior). En esta vasta novela épica fantástica se pueden observar las raíces de la tradición británica fantástica además de la deuda con Arthur Machen y en lo referente a su recreación del mundo de los duendes y los habitantes de los bosques.

Aunque la obra de Tolkien y los Mundos de Cthulhu transitan por mundos fantásticos de carácter distinto, sí hay una referencia interesante que se puede establecer y que, sin duda, ofrece una perspectiva más coherente de la literatura fantástica como género, alejada del presunto caos que suele asignársele por su idiosincrasia tan diversa.

Efectivamente, la conexión de Tolkien con los Mundos de Cthulhu, inconsistente en cuanto a temática pero paralela por su intencionalidad de establecer mundos diferentes a los ya conocidos¹²⁸, debe hacerse mayormente en función del trabajo de Robert E. Howard y de Clark Ashton Smith. Algunos de los mundos creados por estos autores, como Zothique, Hyperborea, Poseidenis, Averoigne o Xiccarph, muestran ciertos paralelismos con los entornos creados por Tolkien en The Hobbit y en The Lord of the Rings.

El caso de Robert E. Howard es aún más claro ya que fue intensamente admirado y leído por Tolkien, sobre todo en lo que se refiere a la saga de su mítico personaje medieval Conan the Barbarian. De hecho, The Hour of the Dragon de Howard y The Fellowship of the Ring de Tolkien están basados en la misma idea conceptual, como señala E.F. Bleiler:

"Both stories are based on the same idea, although Tolkien diversified it and wove side issues into it, while Howard used a straight-line plot. Tolkien strove for tension, high emotion, and dynamism. Whereas Tolkien expanded his material to the limit desirable (and sometimes beyond), Howard compressed his incidents to

¹²⁸ *Aunque hay que hacer hincapié en que las historias de los Mundos de Cthulhu forman un corpus no ordenado donde las referencias se multiplican de forma espontánea, pudiendo aparecer incluso en la última década del siglo XX escritores que incorporen nuevos elementos. Por el contrario, el mundo de Tolkien está completamente ordenado y es cerrado en su concepción, siendo la obra de un solo autor y no extendiéndose, literariamente, más allá de él aunque su repercusión social pueda haber sido incluso mayor.*

bare idea, sometimes excessively. Tolkien's imagination swathed fantastic ideas in realistic events. Both men had difficulties with their symbol- tokens" ¹²⁹

Aunque Tolkien no presenta una conexión directa con los Mitos de Cthulhu, sí es evidente que recibe la influencia de algunos autores de este movimiento literario norteamericano, de forma que la herencia que Machen, Blackwood y Dunsany prestaron a Lovecraft va progresivamente volviendo a las Islas Británicas en forma de una enriquecedora influencia literaria.

2.4 Los antecedentes de los Mitos de Cthulhu en el continente europeo

2.4.1 La tradición fantástica europea

Para completar este capítulo de los antecedentes de los Mitos de Cthulhu es necesario recoger los aspectos más importantes que se desarrollan en la civilización occidental europea. Ciertamente, no sólo en Europa hay una tradición de literatura y folclore fantástico ¹³⁰ pero, aparte de las referencias orientales tomadas como base para desarrollos argumentales o como localización de sucesos o civilizaciones desconocidos, los Mitos de Cthulhu recogieron gran parte de la tradición cultural de Occidente y la trasladaron a Estados Unidos donde, junto con sus propios componentes norteamericanos, desarrollaron un movimiento literario que refundaba los viejos cánones de la literatura fantástica europea.

Por ello, se ha de buscar en las primeras fuentes de la civilización europea las bases de asentamiento del "terror cósmico", si se acepta este término como mera definición genérica de lo que supone el "fenómeno Cthulhu". El punto de partida de lo que hoy se conoce como civilización occidental, y en referencia al objeto de este estudio, son las mitologías griega y latina, que forman parte no sólo del acervo cultural de Occidente sino también de la más pura tradición fantástica literaria.

La mitología griega ha sido fuente de inspiración y referencia cultural de gran parte de la literatura occidental. En el caso de los Mitos de Cthulhu hay similitudes que

¹²⁹ E. F. Bleiler, "Robert E. Howard, 1906-1936", Supernatural Fiction Writers: Fantasy and Horror, volumen 2, Nueva York, Charles Scribner's Sons, página 888.

¹³⁰ En este sentido, basta recordar dos ejemplos que pueden clarificar, sin lugar a dudas, esta afirmación; por un lado, Las mil y una noches, representación de la fantasía árabe por excelencia y los cuentos chinos:

"Tal vez los primeros especialistas en el género fueron los chinos. El admirable Sueño del aposento rojo y hasta novelas eróticas y realistas, como Kin P'ing Mei y Sui Hu Chuan, y hasta los libros de filosofía, son ricos en fantasmas"

La cita de Adolfo Bioy Casares en su introducción a Antología de la literatura fantástica (op. cit., página 5) ilustra cómo la fábula, la parábola y la alegoría funcionan en la literatura china como medios para expresar la realidad tangible a través del folclore y la fantasía populares. Un ejemplo de ello es el Chuang-tzu, un conjunto de relatos alegóricos de pensamiento taoísta que proceden en sus inicios de periodos anteriores al primer año de nuestra era.

no pueden ser obviadas. En primer lugar, la existencia de un grupo de dioses que, de una manera u otra se enfrentan, luchan, conviven, pero que en definitiva están por encima de los humanos y rigen los destinos de éstos. Aún así, algunos humanos osan rivalizar con los dioses, encontrando, por lo general, la desgracia en su atrevimiento.

Uno de los temas que más desarrolla la mitología grecolatina y que llegará hasta los Mitos de Cthulhu es el viaje marítimo como recurso para el desarrollo de aventuras en lo desconocido. Uno de los ejemplos más evidentes es el de Jasón y los Argonautas. Se puede apreciar, por lo tanto, como aventura, mar y ficción se entremezclan para adentrarse en la búsqueda de los misterios que encierra la naturaleza, a veces benigna, a veces maligna.

Además de toda la temática clásica, los escritores de los Mitos se empaparon de la mitología y la tuvieron presente durante toda su vida artística. Muy especialmente, Howard Phillips Lovecraft se sumergió en la cultura mitológica de los clásicos y ya a los once años había compuesto una Oda a Selene o Diana donde le pedía a la diosa de la luna¹³¹ que le permitiera alejarse del mundo real, de la realidad para vivir fuera del flujo de su tiempo, en el pasado. Asimismo, su afición por la astronomía (en definitiva por los planetas y el espacio sideral, recurso gustoso sin duda para los que anhelan huir de su realidad y buscar en lugares diferentes la paz de espíritu que su entorno no les pueda satisfacer) se mezclaba con su afición a los clásicos. Y fue el mismo Lovecraft el que manifestó que los dioses griegos le parecían mucho más ricos en matices y personalidad que la estrecha parafernalia cristiana, cuya falta de imaginación le llevó a levantar en su juventud un altar a Apolo en su propia habitación.

Pero no sólo Lovecraft bebería de la mitología grecolatina. ¿Acaso no es el dios Hastur de Ambrose Bierce heredero del dios Pan, dueño y animador de bosques, prados y pastores?.

Aunque con mucha menos riqueza de matices, pero con una particular fuerza, las sagas escandinavas, con sus diferentes variantes¹³² también formaron de alguna manera el ser y el sentir fantástico europeo.

Se diferencian enormemente respecto a la mitología grecolatina en que la importancia de los dioses es mucho menor y su intervención apenas pasa de las rituales invocaciones. Las sagas se centran mucho más en las aventuras de los hombres en espacios localizados o en lugares que se pretenden colonizar. Las principales sagas escandinavas se fechan a partir del siglo XIII relatan las proezas de los héroes humanos en sus intentos de colonización bien hacia el oeste (el océano Atlántico, Groenlandia, América) o bien hacia el sur (Escocia, Irlanda, Inglaterra, Europa continental e incluso el Mediterráneo). En definitiva, las sagas no son más que

¹³¹ Curiosa coincidencia con el posterior desarrollo de lo cósmico dentro de los Mitos de Cthulhu.

¹³² "Los vínculos estrechos, mantenidos en todo tiempo entre las distintas regiones del Norte, han dado a la literatura de las sagas una incomparable unidad. Cada pueblo, no obstante, marca bien en ellas su puesto y su genio: las sagas de Islandia, ofrecen más belleza salvaje; las de Noruega y Suecia, más elevación lírica; las de Dinamarca, más sentimiento y misterio". G. Guyot y E. Wegener, Prefacio a Cuentos de los vikingos extraídos de las antiguas sagas, Palma de Mallorca, José J. de Osañeta Editor, página 7.

la representación épica de la era más gloriosa de los guerreros vikingos, pero dentro de sí ya encierran pasajes, ciertamente rudimentarios, de fantasía maravillosa:

*"En la proa de esta nave hay una mujer de pie. Los vikingos, llenos de espanto, la han visto. Ella extiende los brazos; sus ojos lanzan llamas maravillosas; de sus dedos salen flechas, numerosas como las gotas de lluvia. Ante la horrible hechicera, caen los más nobles guerreros, nada puede salvarlos de la muerte. Nunca tan dura prueba ha sorprendido a unos héroes; nunca tan gran desorden ha turbado el inmenso mar".*¹³³

La promesa del vikingo, con todas sus limitaciones, muestra algunos factores primordiales tanto de las sagas como de la literatura fantástica europea: el viaje como búsqueda de lo desconocido (eso que a la vez tanto atrae y atemoriza al hombre), la existencia de presencias (o dioses) ajenas a lo humano que están por encima de los hombres, la valentía-osadía del individuo frente a los poderes sobrenaturales, el irrefrenable y eterno deseo del hombre de llegar a donde no ha llegado todavía.

Todos estos parámetros aparecerán, con las lógicas modificaciones, en los antecedentes directos de los Mitos de Eithushu (Dunsany, Machen, Poe) y también en los propios relatos de los Mitos.

Parecidas manifestaciones épicas a las sagas son los cantares que, en general, forman parte de la cultura y la idiosincrasia de la formación de las naciones europeas. Si bien reflejan aspectos fantásticos con objeto de glorificar a los héroes que representan, cada cantar muestra peculiaridades distintas. El ciclo artúrico tal vez sea la más fantástica de todas estas "epopeyas nacionales" si es que así se puede denominarlas. Ciertamente, el grial como objeto de poder absoluto y como fuente de sabiduría y vida representa un elemento mítico que los hombres se esfuerzan en buscar.

En este sentido, surgen paralelismos con relatos modernos en los que los hombres también buscan objetos (libros como el Necronomicon, por ejemplo) que les transmitan poder, sabiduría, vida eterna, salvación, etc. Sin duda, su localización y sus antecedentes celtas le confieren un particular tinte fantástico del que carecen en gran medida la Canción de Rolf o el Mio Cid, más centrados en la grandeza de los personajes. Otro ejemplo de manifiesta importancia es el Nibelungenlied que cristaliza la tradición germánica en torno a la figura de Sigfrido.

Todos estos cantares recogen parte de la tradición folclórica europea junto con aspectos sociales y políticos de las naciones en proceso de gestación.

De esta forma, la fantasía literaria en Europa va emergiendo y evolucionando desde los patrones más arquetípicos hasta las más modernas versiones del folclore y el miedo populares.

2.4.2 La literatura fantástica y de horror en Europa hasta el siglo XIX

¹³³ Ch. Guyot y E. Wegener, "La promesa del vikingo", Cuentos de los vikingos extraídos de las antiguas sagas, op. cit., página 15.

Hasta la segunda mitad del siglo XVIII cuando se empieza a configurar una nueva forma de entender lo fantástico en la literatura, la narración europea había ido desarrollando formas diferentes de interpretar la realidad a las establecidas por las jerarquías eclesiástica y aristocrática. Resultaría imposible profundizar en todos los aspectos que cubren lo fantástico en tantos siglos ya que se pueden encontrar aspectos fantásticos en los libros de caballerías o en los Canterbury Tales de Chaucer, en la producción literaria española de América o en La matière de Bretagne .

En general, cabe señalar que se ha de intentar superar la tan manida y falsa equivalencia de romanticismo igual a fantástico por definición. Ni el romanticismo es el único movimiento literario del siglo XIX que trata lo fantástico ni supone una frontera tan delimitada como se ha pretendido. No obstante, hay que atribuirle al romanticismo literario la importancia que tiene y, desde luego, impulsa una revalorización de la leyenda y el folclore como motores de narraciones fantásticas que plantean un mundo de ficción separado de la realidad. Sin embargo, desde la perspectiva de finales del siglo XX el romanticismo aparece como un eslabón más de la interminable cadena del desarrollo de lo fantástico literario en Europa y en Norteamérica como parte de la cultura occidental. El estudio de Javier Gómez-Montero "Lo fantástico y sus límites en los géneros literarios durante el siglo XIX" plantea esta superación del concepto de lo romántico como referente inexcusable de la literatura fantástica:

"Es sumamente revelador que Ch. Nodier, configurador del género conte fantastique en Francia, haya dedicado unas páginas de ardorosa defensa a la tradición fantástica que le precede. [...] La perspectiva que ofrece la atalaya romántica de Ch. Nodier permite concentrar paradigmáticamente el estudio de los elementos fantásticos y los límites de su posible realización contextual [...] Este método permite trazar una línea de continuidad desde los tiempos fantásticos por antonomasia, de la Edad Media, hasta los albores del racionalismo moderno con el humanismo" ¹³⁴

Así pues, los elementos fantásticos perviven en toda la tradición literaria europea desde Ulises hasta Don Quijote y Macbeth, y la llegada del siglo XIX con sus movimientos literarios supone un relanzamiento transformado de las viejas tradiciones acumuladas durante tantos siglos de creación.

2.4.3 La literatura fantástica y de horror en Francia

El comentario de H.P. Lovecraft al final de su análisis de la literatura francesa de horror en su estudio Supernatural Horror in Literature (op. cit., p. 459) define a la perfección no solo el carácter del horror francés sino que ese carácter se podría ampliar a toda la literatura del sur europeo:

"As a matter of fact, the French genius is more naturally suited to this dark realism than to the suggestion of the unseen; since the latter process requires, for its best and most sympathetic development on a large scale, the inherent

¹³⁴ Javier Gómez-Montero, *Revista Anthropos*, op. cit., página 52.

mysticism of the Northern mind"

Indudablemente, el propio Lovecraft abre la puerta que conduce a la comprensión tanto de la literatura de horror en general como de su propia obra. El hecho de que la mente anglosajona haya desarrollado un conjunto de relatos y fantasías de horror tan complejas aparece en comparación con las literaturas del sur europeo, como un proceso mucho más elaborado. En efecto, sin duda el mayor grado de convivencia entre las gentes del sur, su tendencia a vivir más en el exterior que en el interior (tanto en el sentido físico como en el espiritual) y la mayor claridad de su entorno conceden a su literatura fantástica una naturaleza distinta. Esta condición parece derivar en la dirección de la propia búsqueda de las miserias humanas en lugar de intentar el viaje hacia regiones desconocidas. De esta tendencia, son ejemplos característicos Honoré de Balzac, por ejemplo, en *Un asunto tenebroso*, Eugène Sue en *Le Juif errant* (esta obra mezcla elementos de la fantasía bíblica con la más sórdida expresión de las miserias humanas) o Victor Hugo.

Otros autores franceses se adentraron más por las veredas de lo puramente fantástico. Auguste Villiers de l'Isle-Adam utiliza París como elemento central y, muchas veces, como protagonista de sus historias crueles y fantásticas. El ambiente de la capital francesa en el siglo XIX aparece sombrío y húmedo y al mismo tiempo que en sus calles se desarrolla la cultura europea, un mundo profundamente oscuro penetra las almas de sus habitantes:

"Una mañana gris de noviembre bajaba por los muelles con paso rápido. Una fría llovizna mojaba la atmósfera. Transeúntes negros, sombríos bajo paraguas deformes, se entrecruzaban"¹³⁵

El comienzo de este breve relato ilustra ese peculiar ambiente que centra muchas de las obras fantásticas del siglo XIX francés.

La lista de autores franceses que se adentran en lo fantástico en el siglo XIX es interminable puesto que prácticamente todos ellos tocaron de una u otra forma este tema. De entre éstos cabe destacar a Philàrète Chasles que, debido a sus viajes por toda Europa, impregnó sus relatos de costumbres folclóricas de todo el continente; Gérard de Nerval profundiza en el mundo de los sueños de una forma lírica y París aparece también como fuente inagotable de recursos fantásticos; Théophile Gautier fue el más ferviente seguidor de Hoffmann en Francia y sus relatos concentran parte de la esencia de los cuentos del alemán y el toque propio del romanticismo francés; Prosper Mérimée se adentra en los temas clásicos dotándose de una particular cualidad humana; en Guy de Maupassant el terror surge de lo fantástico y París es de nuevo el entorno sugerente que encierra misterios horribles; Jean Terrain se hunde en las oscuras profundidades de la pesadilla, de sus pesadillas atormentadas, reflejando en sus cuentos muchas de sus obsesiones.

A pesar de todo este enorme caudal de autores y obras lo fantástico francés no llega a influir con claridad en los *Mitos de Cthulhu*. Sus horrores son más los de las cloacas de París que los del espacio o los hielos antárticos. Sus paisajes son los del alma humana en sus formas más degenerativas; en los *Mitos* pervive la búsqueda

¹³⁵ Villiers de l'Isle-Adam, "Así y méprende", *Cuentos fantásticos del XIX*, op. cit., página 98.

reiterativa de aquello exterior que domina a lo humano.

Pese a esto hay dos casos curiosos en los que, por diferentes razones, se aprecia un acercamiento directo a la fantasía norteamericana; son Charles Baudelaire y Jules Verne, ambos profundamente influidos por el genio de Edgar Allan Poe. Baudelaire se sintió fascinado por su personalidad y se dedicó a leerse verazmente, traducirlo y encumbrarlo en la gloria como figura iluminadora de los movimientos franceses. El caso de Jules Verne es bien diferente y quizá el más peculiar para el propósito de este estudio. Aparte de sus numerosas obras anticipatorias de los avances humanos escribió una especie de continuación de *The Narrative of Arthur Gordon Pym* -*Le Sphinx des Glaces* - en la que dos goletas se adentran por los hielos antárticos en busca del desgraciado final de Pym:

"The story was easy to read. After their separation, the boat had carried Arthur Gordon Pym through these Antarctic regions! Like us, once he had passed beyond the south pole, he came into the zone of the monster! And there, while his boat was swept along on the northern current, he was seized by the magnetic fluid before he could get rid of the gun which was slung over his shoulder, and hurled against the fatal lodestone Shpinx of the Ice-realm"¹³⁶

Aunque el intento de Verne no carece de mérito, la intensidad narrativa no alcanza los niveles del original de Allan Poe y la búsqueda de una solución para el enigma del final de Pym resulta menos atractiva que la solución dada (o no dada) por Poe. Sin embargo, es el intento literario más próximo a los *Mitos de Cthulhu* y su fecha de publicación (1897) indica ya la proximidad del surgimiento de un movimiento que tomaría de Poe multitud de elementos pero engarzándolos siempre dentro de un marco de horror cósmico o tenebroso con características propias.

En esto, se puede observar la enorme diferencia que hay entre el intento de Verne y la aproximación al tema antártico de Lovecraft que en *At the Mountains of Madness* logra un efecto sobrecogedor sin recurrir al seguimiento de estereotipos propios de Poe aunque trate un motivo parecido o incluso derivado. El desarrollo narrativo de Lovecraft resulta mucho más personal y atractivo y su argumentación va mucho más allá de lo que cualquier otro escritor de lo fantástico (incluido Poe) pudiera haber concebido anteriormente.

En general, se puede afirmar que la literatura francesa fantástica tiene escasa influencia directa en los *Mitos de Cthulhu* aunque no es nada desdeñable, dado su volumen y calidad, en cuanto a su valor intrínseco. Sin embargo, su carácter propio es marcadamente diferente y sigue un camino más próximo al sentido mediterráneo del miedo que a la visión anglosajona del horror.

2.4.4 La literatura fantástica y de horror en Rusia

El gran siglo XIX de la literatura rusa es un compendio de ricos tapices literarios donde, se dice, predomina el realismo. Sin embargo, resulta difícil creer que alguna parte del arte ruso pueda ser exclusivamente realista; la propia idiosincrasia de la

¹³⁶ Jules Verne, "*Le Sphinx des Glaces*", *The Narrative of Arthur Gordon Pym*, op. cit., página 310.

geografía rusa (a veces también ucraniana, lituana, etc.) mueve a los autores del realismo ruso del siglo XIX a explorar otras regiones de la creación literaria. Por lo tanto, es muy frecuente encontrar autores rusos encumbrados por sus glorias realistas que han elaborado algunas de las más sugerentes historias fantásticas de la literatura europea.

De entre la larga lista de escritores rusos del siglo XIX tal vez sea Iván Turguénev uno de los que más trabajaron el relato corto fantástico aunque hay que señalar que la tradición folclórica y fantástica rusa difiere, en cierta manera, de la europea occidental. Hay una constante de melancolía y tristeza que acompaña a la eterna sensación de soledad que la mayor parte de la literatura rusa lleva intrínseca. Los relatos de Turguénev no avanzan por el camino de la ficción científica o del horror cósmico sino que se adentran por los vericuetos de la soledad del hombre. Los protagonistas suelen ser hombres solitarios que se encuentran con extraños sucesos que les hacen reflexionar sobre la existencia y sobre sí mismos.

En Una historia extraña se puede encontrar un ejemplo de todo esto. Un hombre de negocios se ve obligado, por cuestiones de trabajo, a viajar a una provincia del sur de Rusia donde conoce la vida social de una pequeña ciudad de provincias que a pesar de su aparente monotonía encierra algunos personajes extraños:

"Sin duda, aquel hombre tenía una fuerza magnética considerable; actuando (claro está, de forma incomprensible para mí) sobre mis nervios, me sugirió de una manera tan clara, tan precisa la imagen del anciano en el que yo pensaba, que al final me pareció que lo estaba viendo ante mis ojos... La ciencia conoce esas 'metástasis', esa traslación de sensaciones. Perfecto. Pero la fuerza capaz de ejercer esa acción seguía siendo asombrosa y misteriosa. 'Dígame lo que se diga -pensaba yo-, he visto con mis propios ojos a mi difunto preceptor'".¹³⁷

No obstante, la acción se desarrolla de forma meditativa y aunque no aparecen seres "no humanos" el autor profundiza en las rarezas del alma, acercándose a algunos relatos de Lord Dunsany donde también se representan extraños estados de ánimo que conducen a situaciones fuera de lo normal.¹³⁸

En esta misma línea discurre La muerte de Iván Ilich de León Tolstói, tal y como lo percibe Jorge Luis Borges:

"En los dos textos anteriores (refiriéndose a El cocodrilo de Fiódor Dostoyevski y a Lazaro de Leonid Andréiev), lo fantástico es notorio desde el principio; en La muerte de Iván Ilich de León Tolstói (1828-1910) la revelación sobrenatural nos llega al final, inevitable y asombrosa, como la última experiencia del alma"¹³⁹

Yes que la historia de Iván Ilich es una de las representaciones más evidentes del relato ruso que profundiza en la búsqueda de la frustración humana. Ilich, un alto

¹³⁷ Iván Turguénev, "Una historia extraña", Cuentos extraños, Barcelona, Bruguera, 1984, página 182.

¹³⁸ Recuerdese el relato de Lord Dunsany The Ghosts. Véase Bibliografía.

¹³⁹ Jorge Luis Borges, Introducción a Cuentos rusos, Madrid, La Biblioteca de Babel de Ediciones Siruela, 1987, página 12.

funcionario del Ministerio de Justicia ruso, se ve impedido de por vida debido a un accidente y en su larga y agónica convalecencia comienza a repasar la historia de su torturada alma a la que había ido engañando año tras año. Al final, la muerte resulta ser una salvación y el final de una existencia falsa y miserable, llena de mentiras.

Igual que en los *Mitos de Githshu*, los novelistas rusos, que también dirigen parte de sus esfuerzos hacia el relato corto fantástico, conciben el mundo a través de los ojos de un personaje solitario (da igual que esté casado como en el caso de Iván Ilich) que se ha de enfrentar a un mundo exterior hostil, cualquiera que sea la precedencia de esa hostilidad. Ciertamente, no hay una búsqueda de horrores sobrenaturales pero la influencia de toda la literatura rusa del siglo XIX fue enorme en el resto de las literaturas europeas y también en la norteamericana. Los rusos fueron leídos de forma tanto intensa como extensa y sus apreciaciones del alma humana constituyeron un nuevo peldaño en la búsqueda del funcionamiento de nuestros miedos y nuestras ansias.

Como refiere Borges en la cita anterior, también Dostoyevski y Andréiev exploran el terreno del relato corto y lo hacen en la misma línea que gran parte de sus contemporáneos. Pero no solo ellos se adentran por los vericuetos de lo fantástico. Nikolái Vasílievic Gógol dedicó gran parte de sus esfuerzos al campo de lo fantástico, mezclándolo con un tono burlesco que recuerda al gran inspirador del relato fantástico del siglo XIX, E.T.A. Hoffmann, que influyó enormemente en toda la literatura rusa fantástica de este siglo. En su relato *La nariz* Gógol desarrolla un argumento fantástico a partir de un hecho insólito y casi ridículo: la aparición de una nariz cortada en la casa de un barbero; el comienzo de esta narración ofrece una de las claves técnicas del estilo de Gógol:

"En marzo, el día 25, sucedió en San Petersburgo un hecho de lo más insólito."¹⁴⁰

Como se puede apreciar, la primera frase del relato ya pretende atrapar al lector, al que se facilita de inmediato las claves de la historia de forma que, como en muchos relatos de otros géneros fantásticos, la intensidad de las treinta páginas de la historia no decrece en ningún momento. Esta es una de las peculiaridades características del relato corto ya que se pretende narrar un suceso concreto y, por lo general, anormal en un espacio determinado que no permite alargamientos que le harían perder intensidad.

Probablemente sea ésta la palabra clave del relato corto, *intensidad*; si bien es cierto que la intensidad puede ir marcada en muchas direcciones, en este caso va asociada al espacio y al ritmo de la narración que se pretende conseguir. De nuevo, la fijación en el análisis introspectivo de los personajes determina la evolución de la historia. En esto, Gógol sigue las mismas pautas que el resto de los autores rusos del XIX: lo fantástico está dentro de uno mismo y la búsqueda de ese yo fantástico conduce a revelaciones inesperadas. Algo parecido ocurre también en las narraciones de Nikolái Semenovitch Léskov en las que lo cotidiano y lo intrascendente pueden convertirse en extraño y subyugante.

¹⁴⁰ Nikolái Gógol, "La nariz", Cuentos fantásticos del XIX, op. cit., página 238.

Obviamente, no se puede establecer un vínculo directo entre estas narraciones rusas del siglo XIX y los *Mitos de Cthulhu* ya en el siglo XX. Sin embargo, la contribución de la literatura rusa fantástica a la formación de la literatura fantástica moderna es muy importante y muchos aspectos que se pueden apreciar en estos relatos son recogidos por autores posteriores para enriquecer, sobre todo, los planos más psicológicos de los personajes humanos.

2.4.5 La literatura fantástica y de horror en Alemania

Si en el caso de la literatura rusa la influencia sobre los *Mitos de Cthulhu* no parece directa, en el caso de la literatura alemana fantástica del siglo XIX las referencias son automáticas. En este sentido, basta con señalar que H.P. Lovecraft cita en su estudio *Supernatural Horror in Literature* a cuatro importantes escritores alemanes de lo fantástico que conducen el relato corto en Alemania desde el siglo XIX hasta el XX: Ernst Theodor Wilhelm Hoffmann, Friedrich Heinrich Karl, Wilhelm Meinhold y Hans Heinz Ewers. Sin duda, de todos ellos el más renombrado y el más influyente fue E.T.A. Hoffmann.

La vida de E.T.A.¹⁴¹ Hoffmann se desarrolló entre el siglo XVIII y el siglo XIX en la agitada Prusia del cambio de siglo. Su inclinación hacia todas las artes se convirtieron en compositor y director musical, en pintor y en escritor. De su faceta literaria, el área creativa donde su ingenio tuvo más éxito fue el relato corto de carácter sobrenatural y aunque escribió dos novelas¹⁴², su influencia en la literatura europea ha venido dada por su particular estilo fantástico que combina una visión realista en la narración con la descripción de hechos sobrenaturales y leyendas ancestrales.

Es ésta una conjunción que aparece de forma particular en escritores como Machen o, de forma general, en los *Mitos de Cthulhu*, cuyas narraciones están elaboradas desde un punto de vista científico, punto de partida inevitable si se desea conseguir un efecto global de verosimilitud. Sin embargo, las narraciones de los *Mitos de Cthulhu*, al igual que muchas de Hoffmann, tratan temas sobrenaturales en esencia y, en ocasiones, precisan una predisposición del lector a lo fantástico para poder entrar en ellas. Asimismo, la utilización de las leyendas o los fairy tales es una práctica que continúa en algunos relatos de los *Mitos de Cthulhu*, como en la impresionante narración de Robert E. Howard *The Black Stone*, cuyo punto de referencia se remota a una ancestral leyenda de los valles húngaros. En ocasiones, el autor llega a crear esa misma leyenda sobre la cual posteriormente construirá una historia contemporánea.

Hoffmann fue muy leído en su época y sus relatos llegaron hasta todos los rincones del mundo literario occidental hasta tal punto que uno de los relatos más emblemáticos del siglo XIX europeo *Der Sandmann* (El hombre de arena) de 1817 sirvió de base para numerosos estudios psicológicos y psicoanalíticos. Uno de los primeros estudios fue el de E. Jentsch, que tomó *Der Sandmann* como ejemplo para el análisis del poder de descripción de seres animados o autómatas como elemento perturbador de las mentes de los lectores.

Sin embargo, fue Sigmund Freud el que, con *Der Sandmann* como ejemplo,

¹⁴¹ En 1813 cambió su tercer nombre Wilhelm por el de Amadeus en honor del gran Mozart; a partir de aquí sería conocido como E.T.A. Hoffmann.

¹⁴² *Die Elixire des Teufels* (El elixir del diablo) entre 1815 y 1816 y *Lebens- Ansichten des Katers Murr* (Vida y opiniones de Katers Murr) entre 1820 y 1822.

construyó un estudio único e histórico tanto para el psicoanálisis como para la literatura. *Das Unheimliche* (Lo siniestro) se publicó en 1919¹⁴³, más de cien años después de la publicación del relato de Hoffmann y no es sólo importante por el desarrollo de una nueva forma de análisis crítico de la literatura desde una perspectiva psicoanalítica, sino que además demuestra hasta qué punto es importante este relato de Hoffmann. Freud dedica prácticamente la mitad de este estudio sobre lo siniestro en la literatura al relato de Hoffmann.¹⁴⁴ ¿Y dónde radica la importancia de este relato de Hoffmann que tanta influencia tendría en la literatura fantástica europea y occidental? Por un lado, el análisis de Sigmund Freud nos hace entender que Hoffmann trasciende la narración fantástica habitual y se introduce en la psique del personaje principal, *Nataniel*.¹⁴⁵

Por otro lado, Hoffmann plantea algunas cuestiones relativas al equilibrio entre realidad e irrealidad que son verdaderamente trascendentes para el posterior desarrollo de la literatura fantástica:

"Este carácter razonable no cree en lo fantástico, que envuelve a los hombres con brazos invisibles, sólo considera el mundo bajo su aspecto más natural, igual que el niño pequeño sólo ve la superficie de la fruta dorada y reluciente, sin adivinar la ponzoña que esconde"¹⁴⁶

Sibien Freud realiza una interpretación psicoanalítica del cuento de Hoffmann y profundiza de forma genial en las raíces infantiles de las anomalías de *Nataniel*, no considera el planteamiento que hace Hoffmann de un mundo real y un mundo irreal, sólo apreciable para determinadas personas dotadas de determinadas inclinaciones o inquietudes. En esto Hoffmann se anticipa a Lovecraft al plantear realidades paralelas a las que sólo algunos humanos (independientemente de los medios que utilicen) tienen acceso. También se puede considerar a Hoffmann un precursor al afirmar que:

¹⁴³ Recuérdese que Lovecraft empezó a concebir en esta fecha la idea de *Cthulhu* y que el primero de estos relatos, *The Nameless City*, está fechado en 1921.

¹⁴⁴ Doce páginas en la edición en español de Santiago Rueda, desde la página 161 hasta la página 172. Buenos Aires, 1986.

¹⁴⁵ Al llegar a este punto se puede plantear un aspecto muy peculiar de la personalidad de H.P. Lovecraft. Él siempre manifestó sus miedos, precedentes mayormente de sus pesadillas y frustraciones, a través de sus relatos, como señaló su amigo y colaborador August Derleth:

"The Cthulhu Mythos [...] represented for H.P. Lovecraft a kind of dream world; and it ought to be pointed out that Lovecraft lived vicariously in a succession of dreamworlds" (*Introducción a Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit., página 15).

Así se puede comprender la importancia que tuvo el subconsciente (y seguramente los miedos infantiles) en el nacimiento de los *Mitos de Cthulhu* y, por derivación, se puede entender que *Der Sandmann* de E.T.A. Hoffmann supuso un paso cualitativo de enorme importancia en esta dirección.

¹⁴⁶ E. T. A. Hoffmann, "*Der Sandmann*", Cuentos de E.T.A. Hoffmann, volumen I, op. cit., página 65.

"...la vida le parecía como un sueño fantástico y, cuando hablaba, decía que todo ser humano, creyendo ser libre, era juguete trágico de oscuros poderes, y era en vano que se opusiese a lo que había decretado el destino. Todavía más; llegó a afirmar que consideraba una locura creer que nos comportábamos conforme a nuestro gusto y albedrío en el arte y en la ciencia, pues en realidad el entusiasmo que nos llevaba al trabajo creador, provenía no de nuestro interior, sino de la influencia de un principio superior que estaba fuera de nosotros" ¹⁴⁷

Efectivamente, Hoffmann (en boca de Nataniel, protagonista de *Der Sandmann*) ya nos habla de poderes superiores que actúan sobre los seres humanos determinando sus acciones, como luego ocurrirá en *los Mitos de Cthulhu*, aunque por supuesto con otras connotaciones.

Además de estos planteamientos hay que reconocerle a Hoffmann la validez de su aproximación psicológica a los hechos fantásticos y a Freud el reconocimiento de esa valoración en el arte literario por medio de un auténtico análisis médico de este relato ¹⁴⁸:

"...la experiencia psicoanalítica nos recuerda que herirse los ojos o perder la vista es un motivo de terrible angustia infantil. Este temor persiste en muchos adultos quienes ninguna mutilación espanta tanto como la de los ojos [...] El estudio de los sueños, de las fantasías y de los mitos nos enseña además, que el temor por la pérdida de los ojos, el miedo a quedar ciego, es un sustituto frecuente de la angustia de castración". ¹⁴⁹

Para poder entender todo el alcance de la literatura fantástica del siglo XX, por extensión, de *los Mitos de Cthulhu* resulta imprescindible tener en consideración tanto la obra de Hoffmann, y en especial este relato, como el análisis de Sigmund Freud, de *Der Sandmann*, porque entre ambos construyen los cimientos del relato corto fantástico moderno.

Pero el romanticismo alemán daría más material fantástico a la literatura occidental, particularmente a través de parte de la obra de Joseph Freiherr von Eichendorff que revive antiguas leyendas germánicas, como en el caso *Novellen des Marmorbilds* (*Novelas de una estatua de mármol*) escrita en 1819 y que recoge elementos sobrenaturales de leyendas para constituir finalmente y por sí misma una nueva leyenda. Este sistema es también el que Eichendorff utiliza en *Die Zauberei in Herbst* (*El sortilegio de otoño*) de 1809:

"Entonces se apoderó de mí un terror como nunca había sentido. Huí de la alcoba y me precipité a través de los desiertos salones, donde todo el esplendor se había apagado. Cuando salí del castillo vi a los dos desconocidos dejar lo que estaban haciendo y quedarse rígidos y silenciosos como estatuas. Había al pie del monte un lago solitario, a cuyo alrededor algunas doncellas con túnicas

¹⁴⁷ E. T. A. Hoffmann, op. cit., página 71.

¹⁴⁸ Por cierto, una forma de análisis literario no desdeñable en nuestros tiempos y que podría ser de gran utilidad en la explicación de muchas obras.

¹⁴⁹ Sigmund Freud, *Obras Completas*, Tomo XVIII. Buenos Aires, Santiago Buxeda, página 165.

blancas como la nieve cantaban maravillosamente, a la vez que parecían entretenidas en extender sobre el prado extrañas telas de araña a la luz de la luna. Aquella visión y aquel canto aumentaron mi terror. Salté aprisa el muro del jardín. Las nubes pasaban rápidas por el cielo, las hojas de los árboles susurraban a mis espaldas y corrí sin aliento.¹⁵⁰

La visita de Tannhäuser al mundo de Venus, donde la seducción envuelve a todos los personajes, es el tema central de este relato que recoge los fundamentos básicos del romanticismo alemán basándose en una leyenda clásica para mezclar elementos sobrenaturales y fantásticos y crear, así, un marco de sugestión e irrealidad.

2.4.6 Otros componentes de la literatura fantástica europea

La literatura fantástica como tal es un fenómeno literario que no se puede circunscribir a un espacio geográfico concreto y se da, de forma general, en cualquier país o región. Por lo tanto, en un siglo como el XIX literatura fantástica se puede encontrar en muchos países aparte de Francia, Rusia, Alemania y, por supuesto, las Islas Británicas. Un ejemplo muy significativo es Hans Christian Andersen, el danés universal, que recreó, a través de sus cuentos, un mundo intrigante de fantasía y leyenda. Aparte de sus Eventyr, fortalte for born ("Cuentos, contados para niños") de resonancias interminables, Andersen escribió relatos fantásticos influidos por el romanticismo alemán de E.T.A. Hoffmann como por ejemplo Fodrejese fra Holmens Kanal til Ostpynten af Amager i aarene 1828 og 1829 ("Un paseo desde el canal de Holmen hasta la punta este de la isla de Amager en los años 1828 y 1829"). Asimismo, en España, Gustavo Adolfo Bécquer fue capaz de recoger en sus Leyendas los aspectos ocultos de la realidad que le rodeaba realizando una equilibrada mezcla de fantasía y miedo. La lista de autores sería innumerable y aunque no influyen directamente en la conformación de los Mitos de Cthulhu sí contribuyen a crear el enorme mosaico de la fantasía al cual miraría H.P. Lovecraft para la elaboración de los primeros relatos de los Mitos.

2.4.7 Elementos influyentes en los Mitos de Cthulhu

Un elemento que enlaza con este último punto es la referencia constante de muchos relatos cthulhuanos hacia el escenario europeo en todas sus facetas: el entorno físico (como por ejemplo las ancestrales llanuras magiares de Hungría en The Black Stone de Robert E. Howard), los viejos alquimistas con sus saberes ocultos, los libros perdidos y prohibidos escritos mayormente en latín o griego (e incluso en castellano como ocurre en la edición de 1600 del famoso Necronomicon de Abdul Alhazred), los castillos medievales con toda su tradición de batallas y secretos escondidos (tomados en especial de Italia¹⁵¹ y España, de donde incluso se sacó el tema de la Inquisición¹⁵²) y, en definitiva, toda la tradición occidental tomada por su vertiente menos realista.

¹⁵⁰ Joseph Freiherr von Eichendorff, "Die Zauberei in Herbst", Cuentos fantásticos del siglo XIX, op. cit., página 52.

¹⁵¹ Recuerdese la novela gótica británica con títulos como The Castle of Otranto de Horace Walpole ambientados en Italia.

¹⁵² The Pit and the Pendulum de Edgar Allan Poe situado en Toledo es un buen ejemplo.

Como se puede observar, en conjunto, la tradición literaria fantástica europea tiene una enorme influencia en los Mitos de Tthulhu, tanto por la vía directa de algunos de sus relatos más importantes como por la enorme carga cultural que aporta y que se asienta como pilar para la futura construcción de los Mitos de Tthulhu.

3. EL NACIMIENTO DE LOS MITOS DE CTHULHU

3. EL NACIMIENTO DE LOS MITOS DE CTHULHU

3.1 El marco referencial

3.1.1 Nueva Inglaterra a comienzos del siglo XX

El primer paso para el análisis del surgimiento de los Mitos de Cthulhu es la comprensión del entorno en el que un grupo de escritores encuentra el ambiente, las circunstancias y el público necesarios para coincidir en argumentos y líneas literarias y llevarlas hacia adelante. Se trata, por lo tanto, del entorno de Providence, lugar de nacimiento de H.P. Lovecraft en 1890, que tiene dos referencias determinantes a comienzos del siglo XX: Boston y Nueva York. Entre ambas ciudades, con sus especiales diferencias, la primera más tradicionalista y cerrada, la segunda ya enormemente cosmopolita, conforman el ambiente propicio para el advenimiento de una nueva generación de escritores de literatura fantástica.

El Estado de Rhode Island no ha de servir únicamente como punto de referencia para la vida de H.P. Lovecraft sino que también ha servido como escenario de gran parte de la producción, primeramente lovecraftiana y, de forma general, cthulhuniانا. Multitud de parajes de la geografía de Rhode Island aparecen citados de forma exacta en los relatos de los Mitos de Cthulhu, sobre todo en los de H.P. Lovecraft, cuya conexión con Rhode Island fue estrechísima durante toda su vida. Por ello, hay que entender que el desarrollo sociológico de su Estado natal influyó enormemente en toda su producción literaria.

De esta forma, algunos factores determinantes de sus narraciones provienen directamente del entorno en el que vivió toda su vida. En principio, la población de Providence, capital del Estado y su centro económico, cultural y político, era prácticamente en su totalidad de origen inglés y protestante. Hasta 1820 Providence no recibió una inmigración significativa, aparte de la natural en una zona costera del naciente gigante norteamericano. Se trata, pues, de una sociedad muy homogénea determinada por el factor W.A.S.P. (white, anglosaxon, protestant) y por la tradición inglesa. Todos estos elementos hacen que Lovecraft reciba una educación tradicionalista fundamentada en los valores atesorados por los protestantes. Por ello, la reacción de Lovecraft ante la llegada masiva de inmigrantes a finales del siglo XIX y comienzos del XX (sobre todo irlandeses, escandinavos, alemanes, portugueses, polacos, rusos, ucranianos, italianos, libios, armenios, sirios, griegos, etc.) es muy reacia. Esto le lleva a refugiarse en un cierto maniqueísmo pretendidamente aristocrático buscando en sus ancestros ingleses la identificación de un pasado glorioso no relacionado con la llegada de desesperados inmigrantes de diversas partes del mundo.

Otro factor determinante en la producción de Lovecraft, relacionado con la vida económica de Rhode Island, es la gran actividad relacionada con el comercio marítimo. No se puede entender la historia del Estado más pequeño del gran gigante mundial sin comprender la constante presencia del océano como correa transmisora de todos los cambios de esta región. A través de él llegaron los colonos y a través de él los ingleses y franceses para luchar en Rhode Island. El Atlántico siempre ha sido el vehículo de los cambios en el Estado y la canalización de todos los elementos nuevos (en la mente de Lovecraft lo extraño, lo grotesco y lo degenerado) que, para bien o para mal, llegaban a Providence fundamentalmente.

3.1.2 Las publicaciones especializadas (The Pulp Magazines)

El medio natural para que los escritores pudieran comenzar a publicar a finales del siglo XIX y comienzos del XX eran las publicaciones periodísticas, bien diarias o regulares. No es éste un fenómeno exclusivo de la vida cultural estadounidense ya que

importantes escritores del siglo diecinueve inglés, francés o español habían publicado algunas de sus más elaboradas novelas a través de la prensa diaria o semanal. La progresiva especialización de este tipo de publicaciones fue creando núcleos intelectuales que derivaban sus esfuerzos en torno a un círculo de publicaciones que, a su vez, albergaban las investigaciones o las creaciones de los autores.

De esta forma el siglo XX británico y estadounidense se empieza a poblar de numerosas revistas especializadas que, con un público dispuesto a ello, se lanzan a la búsqueda de nuevos valores para la literatura fantástica y la ficción científica.

De esta forma, la producción de los autores de literatura fantástica va ligada en la mayoría de los casos a nombres de publicaciones de diversa consistencia y duración.

En el caso de H.P. Lovecraft se puede citar *The Conservative*, *The United Amateur*, *The Liberal*, *Home Brew* (donde publicó *Herbert West, Reanimator*), *The National Amateur*, *Vagrant*, *Tryout* (donde publicó *The Statement of Randolph Carter*), *The Rainbow*. Su primera historia publicada (*The Alchemist*) apareció en el *United Amateur* en 1916, ocho años después de su elaboración. Muchas de estas publicaciones eran aficionadas y su difusión limitada, aunque contaban con un público fiel que iba siguiendo sus apariciones y desapariciones. *Thrill Book* consiguió aguantar dieciséis números.

Con los años, la edición de revistas especializadas en ficción científica, fantasía, horror, etc., aumentó y, ya en la década de los años treinta, su número llegó hasta la veintena¹⁵³. Entre éstas las más importantes fueron *Amazing Stories*, *Wonder Stories*, *Astounding Stories* y, un poco más tarde, *Marvel Science Stories*. Sin embargo, la revista que siempre fue pionera del género y que aglutinó gran parte de la literatura de horror del primer tercio del siglo XX fue *Weird Tales*.

El editor de *College Humor*, *Jacob Clark Henneberger*, concibió la idea de editar una revista especializada dedicada exclusivamente a la literatura fantástica que pudiera seguir la línea marcada por *Thrill Book*, la primera revista que se había dedicado en exclusiva a este género.

De esta forma nació lo que sería algo más que una revista para los *Mitos de Cthulhu*.

3.1.3 *Weird Tales Magazine*

Weird Tales fue mucho más que el medio de publicación de relatos fantásticos para los escritores de la época. Canalizó una forma de sentir la literatura y permitió la aparición y evolución de multitud de autores relacionados con la literatura fantástica. Sin embargo, no se puede olvidar que, como toda actividad comercial, su objetivo último era obtener beneficios y rentabilidad económica. Por ello, los avatares de su

¹⁵³ Es de destacar que el impulso mayor se dio después de la gran crisis de 1929 y hasta el estallido de la Segunda Guerra Mundial. Sin duda, un periodo de crisis material lleva al sector a buscar literatura más alejada de la realidad que una época en la cual el esplendor económico haga sentirse a la sociedad más cómodamente autocomplacida.

existencia vinieron dados por la dinámica de sus lectores y por la propia evolución social y literaria, junto con la calidad intrínseca de sus páginas.

Jacob Clark Henneberger contactó con Edwin F. Baird para que se hiciera cargo de la dirección de *Weird Tales* y en marzo de 1923 apareció el primer número. Ya en abril de ese mismo año Baird se puso en contacto con Lovecraft, el cual le envió cinco relatos que, finalmente, Baird aceptaría (entre ellos *Dagon*).

Sin embargo, la rentabilidad de *Weird Tales* en su primer año de vida fue bastante negativa y Henneberger, que había perdido (según él) bastante dinero con el proyecto comenzó a buscar un nuevo director. Mientras tanto, la revista seguía publicando numerosos relatos de Lovecraft y de muchos otros autores que se movían en los círculos literarios fantásticos.

La brusca ruptura de Henneberger y Baird se consumó en mayo de 1924 y el número de ese mes y el siguiente ya no aparecieron. Henneberger intentó durante el verano sacar adelante la revista con un número especial de aniversario y le propuso a Lovecraft que aceptara su dirección en Chicago. En noviembre de 1924 y con Farnsworth Wright como director se reanudó la publicación de *Weird Tales*. Este especialista en Shakespeare consiguió mantener la revista viva durante quince años y, a pesar de las limitaciones económicas, publicó relatos de indudable interés y a autores primerizos que luego serían universalmente conocidos (Tennessee Williams y Ray Bradbury, por ejemplo).

La generosa entrega personal de Wright a la revista finalizó con la venta por parte de Henneberger, Wright y Sprenger de la Popular Fiction Publishing Company a William J. Delaney y T. Raymond Foley. La revista se trasladó a Nueva York y, cuando Wright murió, tras caer enfermo y ser despedido, nombraron directora a Dorothy McSwraith, que continuó la edición de *Weird Tales* hasta 1954, año en que dejó de publicarse.

3.2 Howard Phillips Lovecraft

Dentro del ámbito de la literatura fantástica, Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) ha sido una de las figuras más denostadas o adoradas, según la particular opinión de cada uno. En este trabajo no se pretende analizar, ni positiva ni negativamente, la personalidad y la vida de Lovecraft. Para eso hubo biógrafos contemporáneos que realizaron esta labor de forma espléndida. De entre ellos, indudablemente el que mejor lo conoció fue August Derleth, sin embargo su *Biografía sobre Lovecraft* quedó incompleta y fue Sprague de Camp el que la finalizó, de forma que cualquier referencia inicial a la vida de Lovecraft tiene un punto de partida inexcusable en el trabajo de Sprague de Camp, y un maestro moderno con S.T. Joshi.

Pero, como se señaló anteriormente, no es Lovecraft como persona el objeto de este estudio. Para el tratamiento de los *Mitos de Cthulhu* como fenómeno literario asumimos una perspectiva mayormente textual, es decir, se pretende buscar una aproximación artística más que biográfica al fenómeno *Cthulhu*. Por ello, este estudio no analizará la vida de Lovecraft, sus relaciones sociales y sus opiniones más que cuando traten de alguna forma con cuestiones puramente literarias.

3.2.1 Sus condicionantes vitales

Como escritor de literatura fantástica, Lovecraft supone un punto de inflexión en las corrientes literarias de comienzos del siglo XX. Como se irá apreciando poco a poco con el análisis de su obra, no se puede decir que en cuanto a calidad artística en el sentido verbal de la palabra Lovecraft sea un genio. Esto es, la capacidad cautivadora de sus narraciones está basada más en el enorme poder imaginativo y enseñador que en un fluído verbal que nos llegue directamente a los sentidos. La literatura de Lovecraft es, pues, más conceptual que sensitiva y si la denominación final del fenómeno artístico pasa por una adulación exultante de los sentidos, los trabajos de Lovecraft no llegan hasta ahí.

Sus narraciones bucean más en los miedos escondidos del ser humano, en una creencia que nuestra modernidad diría del "más allá". Sin embargo, no se trata de una ficción como la de Jules Verne, aventurera, osada y premonitoria. Lovecraft profundiza en sus propios miedos y anhelos y a través de sí mismo llega hasta el lector. Y en esta forma de comunicación Lovecraft sí es un genio porque la mayor parte de las veces que se utiliza esta aproximación el fracaso suele ser habitual. Cuando un escritor pretende deliberadamente convertirse en el centro egoísta de la narración acaba contando sus propias menudeces y, en consecuencia, aburriendo al lector. En el caso de Lovecraft, él desde luego no lo hizo deliberadamente, era todo un fluir natural, y además su interior fantástico era tan abrumador como sus carencias respecto al referente social.

La breve descripción en Twentieth Century Authors de S. J. Kunitz sirve como una primera imagen de la personalidad de H. P. Lovecraft:

"A shy, withdrawn, imaginative, and physically delicate person, sensitively aware of the fact that he was ugly and socially ill-at-ease, Lovecraft lived in his imagination rather than in reality"¹⁵⁴

Como se puede apreciar hay un primer aspecto interesante y que puede conducir hacia una comprensión de la cadena de hechos que parte de una personalidad y un físico marcados por el auterrechazo instintivo, pasando por una deliberada introspección, y que llega hasta desarrollar un poder imaginativo-creativo de enormes proporciones.

De los aspectos de su personalidad que más influyen en su obra literaria (y como consecuencia en los Mitos de Cthulhu) se pueden destacar sobre todo rasgos de su infancia que marcaron definitivamente el sombrío devenir de su existencia. Nacido en 1890 en Providence, la capital del Estado más pequeño de la Unión, Rhode Island, vivió en una casa colonial de tres plantas desde apenas los tres años de edad cuando su madre, Susie Phillips Lovecraft, volvió a su hogar paterno tras haber sido internado en un sanatorio psiquiátrico su marido.

De esta convivencia con su madre, también algo desequilibrada, y con sus dos tías solteras, además de sus condescendientes abuelos, fue formándose una personalidad solitaria, excesivamente protegida y poco preparada para enfrentarse a un mundo nada complaciente con los débiles. De sus influencias familiares se puede

¹⁵⁴ S. J. Kunitz, op. cit., página 597.

derivar que, si bien en conjunto todas ellas favorecieron el genio creativo de Lovecraft, unas lo hicieron por la vertiente positiva y otras de una forma más negativa.

De forma paralela, Lovecraft recibió el exceso de protección de su madre mezclado con un cierto grado de neurosis que le hacía ver a su hijo en demasía feroz y antisocial, lo que influyó en él hasta el punto de hacerse abandonar sus pocos compañeros de juego y refugiarse en su otra influencia algo más positiva. Esta influencia venía promovida por su abuelo materno Whipple Van Buren Phillips, el personaje más activo de la familia, que mantenía una apasionante biblioteca que aún hoy en día haría las delicias de más de un aficionado a lo fantástico. En sus anaqueles reposaban las grandes obras de *Ridgcliffe*, *Maturin* y muchos otros, además de la mitología clásica y la literatura tradicional.

Aparte de su biblioteca, el abuelo le aportó al joven Lovecraft la pasión por lo lejano y lo desconocido. A menudo le narraba historias que había leído, modificándolas o ampliándolas, de forma que la mente ya preñada de su nieto, su soledad infantil y su debilidad física, que siempre le acompañó, le condujeron hacia un mundo que, indudablemente, le podía hacer mucho más feliz que el que tenía fuera de la puerta de su casa.

3.2.2 Infancia y adolescencia: la conformación de su capacidad imaginativa

Sin duda, el recurso más poderoso de H.P. Lovecraft como escritor fue su capacidad imaginativa. Lovecraft tenía un poder de invención que amedrentó su propia capacidad artística. Él siempre consideró que el valor estético de sus obras era ínfimo comparado con el de los escritores a los que tanto admiraba y leía como Poe, Dunsany, Bierce o Machen. Sin entrar a considerar en este momento ese valor, lo cierto es que ese automenosprecio sirvió para que su estilo literario fuera sincero y puro en el sentido de que nunca se sometió a ningún tipo de exigencia editorial o comercial. Esta mezcla de independencia y arrogancia provenía, sin duda, de su infancia y adolescencia, durante las cuales trató de evitar el contacto con el mundo social.

Sin embargo, hay algo más que timidez y aprensión en esta actitud. Seguramente, el miedo al fracaso o el propio fracaso y su falta de recursos para luchar contra estos obstáculos le hicieron retirarse rápidamente de una posible carrera profesional. El año de 1908 fue decisivo para la definición de su posterior estilo de vida. Durante ese lapso, con dieciocho años de edad, sufrió una especie de ataque nervioso que le impidió finalizar adecuadamente sus estudios secundarios y acceder a la universidad donde, hasta entonces, había pretendido estudiar astronomía. Aunque Sprague de Camp sugiere razones fisiológicas de entidad¹⁵⁵, tampoco es descartable que la excesiva protección maternal, la falta de una figura paterna como modelo y la constante sensación de debilidad física le indujeran a la adicción a todo tipo de golosinas y helados (como tantos niños mimados) y a una excesiva aversión al frío.

Pero, en definitiva cualquiera que fuese el origen de las afecciones de

¹⁵⁵ De acuerdo con los síntomas que mostraba, Sprague de Camp sugiere que Lovecraft podía haber sufrido hipoglucemia y poikilothermismo lo cual explicaría con razones fisiológicas su aversión al frío y su adicción al azúcar. Páginas 58-62, véase bibliografía.

Lovecraft, fisiológico o psicológico, el hecho es que todo ello provocó que, ya con una fértil y dispuesta mente juvenil, Lovecraft se encerró de 1909 a 1914 en su casa con la lectura y la escritura como actividades principales y sin apenas relaciones sociales y, menos todavía, sin intereses profesionales. De esta forma, unos condicionantes personales concretos propician que el entorno del escritor se transforme en un verdadero paraíso para el desarrollo de una fantasía totalmente ajena a influencias externas materiales. De este periodo, Sprague de Camp ofrece una descripción precisa:

*"Varios escritores han llamado a Lovecraft 'excéntrico recluso'. Aunque, durante la última década de su vida no fue ni más excéntrico ni más recluso que la mayoría de los escritores profesionales. Lejos del centro de Nueva York y lugares selectos como Taos y Carmel, la mayoría de los escritores llevan una vida más bien retirada, porque hay muy pocos otros escritores que vivan cerca con quienes puedan charlar. La vida diaria de estos hombres consiste en permanecer en casa, vestidos con ropas viejas, tecleando en sus máquinas de escribir, observando a menudo horarios extraños, ignorando muchos convencionalismos propios de las gentes de negocios y sin estar nunca seguros de sus ingresos. Durante los cinco años subsiguientes a su abandono de la escuela secundaria, sin embargo, Lovecraft fue efectivamente un excéntrico recluso"*¹⁵⁶

A la precisión de esta descripción habría que añadir varias matizaciones. En primer lugar, ciertamente no ha sido Lovecraft el único escritor de la historia de la literatura que ha querido vivir apartado de su sociedad en mayor o menor medida. Sin embargo, la diferencia sustancial radica en que él ni siquiera consideraba como profesional su faceta de escritor sino que era puramente una inclinación natural para fantasear. De hecho, no buscó en ningún momento que se le publicara¹⁵⁷ y menos deseaba entrar en tratos comerciales para sacar un mejor aprovechamiento económico a su producción.

Tampoco era el retiro una declaración de intenciones frente al mundo para lograr el aislamiento necesario para la creación artística sino que confirmaba su forma natural de vida. Todo ello nos enfrenta a un hombre al cual cualquier conexión con la sociedad que le rodeaba le disgustaba y que disfrutaba, y probablemente también sufría, reflejando de forma literaria todos los miedos reprimidos, toda su impotencia personal frente al mundo. Por ello, el conocimiento que Lovecraft tuviera de sí mismo no era superficial sino tremendamente profundo, porque no hay nada más profundo en el ser humano que el miedo, y Lovecraft llegó a conocer sus miedos muy bien y tan ricos eran que su transcripción literaria ha estremecido ya a varias generaciones de aficionados al horror literario.

Fernando Savater llega más lejos en su apreciación sobre la influencia de la vida de Lovecraft en sus personajes:

¹⁵⁶ Sprague de Camp, op. cit., página 65.

¹⁵⁷ Excepto sus colaboraciones en *Weird Tales* y alguna que otra revista marginal de literatura fantástica, Lovecraft no publicó nada en vida y fueron sus amigos del Círculo de Lovecraft, especialmente August Derleth, los que luego recogerían esas obras y les darían difusión mundial.

"Para el superprotegido Howard Phillips, arropado por su madre y por sus tías hasta la neurosis, el susto debió ser en cierto modo irreversible. ¿Cómo se las arregla uno para trabar relación con los dueños de los empleos, con los miembros de razas diferentes o, aún peor, con mujeres desconocidas?

Si no me equivoco demasiado, de aquí proviene el extraño desvalimiento de los protagonistas lovecraftianos: no es que sean sencillamente antihéroes, sino que son antiadultos. Nunca saben qué hacer: cuando tropiezan con el peligro lo que suele ocurrírseles es desmayarse, enloquecer o, en el mejor de los casos, huir desmañadamente. Jamás dan la impresión de controlar la situación;"¹⁵⁸

Sin duda, la particular existencia de Lovecraft influyó en su obra pero, seguramente, de forma mucho más profunda. Aunque es el propio Lovecraft el que puede aclarar este concepto:

"Charles Dexter Ward, as we have seen, first learned in 1918 of his descent from Joseph Curwen. That he at once took an intense interest in everything pertaining to the bygone mystery is not to be wondered at; for every vague rumor that he had heard of Curwen now became something vital to himself, in whom flowed Curwen's blood. No spirited and imaginative genealogist could have done otherwise that begin forthwith an avid and systematic collection of Curwen data"¹⁵⁹

La personalidad de Charles Dexter Ward no solo se lleva a buscar el misterio de su antepasado en todos los secretos rincones de Norteamérica sino a trasladarse a Europa y a comenzar, con decisión, una investigación realmente peligrosa. No hay en éste, uno de los pocos relatos largos de Lovecraft, un solo atisbo de que Dexter Ward no controle la situación. Ciertamente, logra hacerse dueño de ella hasta conseguir poderes que las gentes corrientes ni imaginan.

Al contrario de lo que plantea Savater, la mayoría de los personajes de Lovecraft representan todo lo que él no pudo ser. At the Mountains of Madness es un buen ejemplo. Los protagonistas son todos profesores universitarios de la Universidad de Miskatonic (algo que a Lovecraft le hubiera gustado ser aunque era consciente de sus limitaciones físicas) dispuestos a emprender una investigación cerca del polo sur sobre una civilización perdida (es decir, a aventurarse en un lugar desconocido rodeados por el mar, justamente algo que Lovecraft nunca pudo superar además de prácticamente no salir nunca de Nueva Inglaterra). Y al final, dos de ellos logran escapar de un horror pavoroso.

Cuando Lovecraft desarrolla su estilo más filosófico, de hondas raíces en todos los Mitos de Cthulhu, los seres humanos aparecen no tanto como seres indefensos sino más bien insignificantes frente a unos fenómenos naturales y cósmicos de enormes proporciones y que son los verdaderos protagonistas de las narraciones. Se trata de figuras simbólicas que dan pie a reflexiones metafísicas. En este último caso, Savater no percibe el alcance de las preposiciones existenciales y literarias de Lovecraft, quedándose en un plano textual demasiado simple que no ofrece una

¹⁵⁸ Fernando Savater, EL PAÍS, 26 de agosto de 1990.

¹⁵⁹ H. P. Lovecraft, "The Case of Charles Dexter Ward", Omnibus 1. At the Mountains of Madness, Londres, Grafton Books, 1985, página 195.

perspectiva completa del sentido de la obra de Lovecraft y de los Mitos de Cthulhu.

Probablemente, Savater en su descripción se refiera a relatos del tipo The Color out of Space o The Shadow over Innsmouth, aunque en éstos también se puede matizar que en las narraciones de Lovecraft hay muchos protagonistas que funcionan en diversas dimensiones y que no se pueden equiparar meramente a los nombres de los personajes que narran los relatos.

Pero sí hay una importante relación entre la personalidad de Lovecraft y su obra y es que su enorme capacidad imaginativa fue verdadera, sin maniqueísmos, ni poses. Era capaz de imaginar hasta el infinito en el espacio y hasta el infinito en los miedos de su alma. Los verdaderos protagonistas de sus narraciones son esos herreros, esas fantasías y esa capacidad de ensoñación que no tenían nada de pusilánimes.

3.2.3 Cthulhu como algo más que una idea

La primera cuestión que se debe analizar sería el concepto de Cthulhu que como señala August Derleth:

*"Though Lovecraft denied to Cook any derivative or phonetic source for Cthulhu, Webster, of Aberdeen, Scotland, has pointed out that the mythical figure of Cuthoolin, who held all Ireland under the sword, in Ossian, might quite have risen from Lovecraft's memory to become Cthulhu"*¹⁶⁰

Pero aunque la cuestión etimológica no se pueda aclarar definitivamente -con seguridad ha de tener alguna relación con el mundo de lo fantástico-, lo verdaderamente importante es la concepción de la idea de Cthulhu. En primer lugar, habría que resaltar que Cthulhu es ante todo un personaje y nada mejor para comprobarlo que remitirnos a su primera aparición en la literatura:

*"The writing accompanying this oddity was, aside from a stack of press cuttings, in Professor Angell's most recent hand; and made no pretence to literary style. What seemed to be the main document was 'CTHULHU CULT' in characters painstakingly printed to avoid the erroneous reading of a word so unheard-of"*¹⁶¹

Por lo tanto, se puede observar que la puesta en escena se hace con referencia a una deidad que, por la idea que se puede inferir de la palabra cult, se puede imaginar maligna. Sin embargo, ya la primera aparición del término CTHULHU nuestra la propia idiosincrasia de este fenómeno literario ya que curiosamente no es éste el primer personaje en aparecer en los relatos de H.P. Lovecraft. Ya en The Nameless City y en The Festival, los dos primeros relatos de Lovecraft considerados integrantes de los Mitos de Cthulhu, aparece la figura del árabe loco Abdul Al-Hazred.

Se trata, en consecuencia, de un juego literario fantástico que no comienza de forma sistemática sino que surge de la riquísima y cultivada mente imaginaria de Lovecraft, de forma que, sin creer en ellos, los Mitos se transforman en algo más que

¹⁶⁰ August Derleth, Howard Philips Lovecraft: A Memoir, Nueva York, Ben Abramsen, 1945, página 80.

¹⁶¹ H.P. Lovecraft, "The Call of Cthulhu", Tales of the Cthulhu Mythos, op. cit., página 19.

una idea.

Y es precisamente esta falta de sistematismo el que otorga a "Cthulhu" un valor intrínseco enorme puesto que de su espontaneidad procede el enorme valor imaginativo de sus relatos. No hay, desde un principio, reglas a las que sujetarse, ni siquiera el nombre etiqueta ya que Lovecraft nunca consideró la idea de los Mitos de Cthulhu y fue después de su muerte cuando se empezaron a agrupar sus relatos y los de sus colegas del Círculo en torno a este fundamento. Mientras tanto, el corpus de relatos fue creciendo de forma espontánea y con la libertad de que cada cual hiciese con todo aquello lo que quisiese.

*Sin reglas estéticas, sin normas doctrinales, sin actas fundacionales, sin el maniqueísmo típico de lo puramente artificioso, la creatividad, en primera instancia, de Lovecraft y luego de todos los demás era la única premisa que se seguía. Cada cual podía escoger sus personajes, sus localizaciones, sus épocas y la profundidad del mensaje. Hay que entender, por encima de todas las cosas, que el hecho de que Lovecraft no publicara en vida nada más que en revistas especializadas y que no mostrara ningún interés en sujetarse a ningún tipo de determinante social o cultural le permitió a él y a sus compañeros del Círculo escribir con la solitaria independencia de los grandes genios del arte.*¹⁶²

Pero no por todo esto se ha de creer que el surgimiento de los Mitos de Cthulhu (o de toda esta producción fantástica) procede de una afortunada casualidad. Al contrario, la enorme tradición fantástica que albergaba Lovecraft dentro de sí y un entorno de amistades y lectores propicios fueron elementos indispensables para el desarrollo de su obra que sí contaba con un fundamento teórico que él mismo planteó:

*"All my stories unconnected as they may be, are based on the fundamental lore or legend that this world was inhabited at one time by another race who, in practising black magic, lost their foothold and were expelled, yet live on outside ever ready to take possession of this earth again"*¹⁶³

Por consiguiente, se puede apreciar que aparte de la primera acepción de "Cthulhu" como un dios primigenio, semiacuático, de color verde y aspecto viscoso que todavía es adorado hoy en día en secretos ceremoniales; en segundo lugar hay una síntesis de toda una tradición que procede de la antiquísima concepción de la Atlántida, de los dioses griegos o de tantas otras manifestaciones culturales que profundizan en la creencia de una "influencia exterior" en nuestro mundo. A esto se le añade la influencia cristiana que nos remite a la expulsión del hombre del paraíso y su constante lucha por sobrevivir en este planeta ante las fuerzas del mal.

*Sin pretender entrar en un psicoanálisis biográfico de H.P. Lovecraft*¹⁶⁴ *resulta*

¹⁶² Sin intentar en absoluto querer crear paralelismos, las terribles manías y los profundos traumas de todo tipo de Lovecraft le llevaron a escribir en una especie de "locura" cuerda que se encerraba en su casa de Providence sin desear contacto alguno con el exterior. Y de esta solitaria creatividad surge una producción tan pura y ajena a los factores exteriores que sólo se la puede comparar con obras tan extremas en su pureza como los poemas de la locura de Friedrich Hölderlin.

¹⁶³ H.P. Lovecraft, recogido por August Derleth en H.P.L.: A Memoir, op. cit.

¹⁶⁴ No es ése el objeto de este análisis ya que el tema central es literario y textual

imposible evitar la persistente intromisión de sus numerosos traumas en su obra, aunque, eso sí, con una plasmación literaria y transformada artísticamente sin ninguna pretensión personalista. La constante búsqueda de Lovecraft de otros mundos no es sino una huida del que él tenía marcado por una sociedad estricta, intolerante y rudimentaria en cuanto a lo religioso y tremendamente opresiva con los débiles a la que él nunca se supo enfrentar. El cruel desprestigio que de él se ha hecho por su presunto racismo y por sus afinidades a los regímenes totalitarios que asomaban en Europa al final de su vida es una burda manipulación de lo que en realidad era una frustración existencial que le llevaba a buscar con desesperación todo lo que pudiera considerarse puro y limpio en ideas simplemente por rechazo a la mezquindad del mundo cotidiano.

3.2.4 La obra de H.P. Lovecraft como totalidad

Si las clasificaciones son siempre una empresa arriesgada, en el caso de autores como Lovecraft, que no se sometieron jamás a las imposiciones del mundo editorial y que, por tanto, siguieron una línea evolutiva libre de toda posible presión, esta cuestión es aún más compleja, no por la dificultad en delimitar periodos, estilos o influencias sino por la pura falsedad de las posibles preposiciones que se puedan plantear. La obra de Lovecraft no entra dentro de los parámetros de ningún modelo literario concreto pero, indudablemente, recoge gran cantidad de material relacionado con la literatura fantástica.

Hay un cúmulo de antecedentes que influyen en la obra de H.P. Lovecraft en concreto y en los *Mitos de Cthulhu* en general. Sin embargo, todavía cabría hablar de la propia idiosincrasia de la obra de Lovecraft, que es un compendio de su personalidad reprimida y de sus amplias lecturas fantásticas. Como totalidad, su obra sufre evidentes altibajos en cuanto a la calidad de sus relatos. Algunos resultan verdaderamente soberbios, sobre todo en lo relativo a la caracterización del ambiente y de las localizaciones espacio-temporales; otros sufren un excesivo recargamiento del lenguaje. Ante todo, su corpus literario es la obra de un escritor no profesional en lo económico que todo lo que escribía lo hacía como medio de expresión literaria.

3.2.4.1 El ensayo, la poesía y su correspondencia

Además de sus relatos fantásticos, Lovecraft desarrolló otras facetas literarias con variado éxito. De entre sus obras de ensayo lo verdaderamente significativo es su extensa revisión del horror sobrenatural en literatura, "Supernatural Horror in Literature", que a veces ha llegado a ser más leído que su propia obra creativa. Este ensayo de ochenta y ocho páginas¹⁶⁵ resume la evolución de la literatura fantástica desde un punto de vista personal pero con amplios análisis de gran conocedor. Esta revisión va desde los albores de la cristiandad y el mundo celta, pasando por la novela gótica en todas sus fases, hasta llegar a la literatura fantástica del XIX en Europa y Estados Unidos, con una especial referencia a Edgar Allan Poe, que ocupa un capítulo completo del ensayo, para finalizar con los maestros modernos (sus propios maestros,

enfocado hacia todo el concepto de los relatos de Cthulhu dentro de una referencia marcadamente literaria. Es decir, los textos como motivos fundamentales de estudio.

¹⁶⁵ Según la edición en Grafton Books, Omnibus 2. Dagon and other Macabre Tales, op. cit., páginas 424-512.

Machen, Blackwood, Dunsany).

La Introducción de Supernatural Horror in Literature es una joya del análisis personal de este género literario. Ya en la primera línea, Lovecraft demuestra su gran sensibilidad en este tema:

"The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown" ¹⁶⁶

Muy pocos críticos modernos han conseguido aproximarse a este tema con una penetrante visión literaria como la de Lovecraft, siendo estas páginas una guía ideal para todo aquel que desee introducirse en el estimulante mundo de lo fantástico. Su visión teórica no deja nunca de lado la aproximación a la esencia de los textos y la pasión con la que a veces se adentra en las referencias literarias.

Un dato muy a tener en cuenta es su visión psicológica del terror como elemento componente de la personalidad humana:

"There is here involved a psychological pattern or tradition of mankind; coeval with the religious feeling and closely related to many aspects of it, and too much a part of our innermost biological..."¹⁶⁷

Yaunque Lovecraft leyó mucho a Freud (como gran parte de los círculos intelectuales de su época) no es ésta una influencia que se obsesionara y, según explica Sprague de Camp en su biografía, nunca se tomó demasiado en serio. Su capacidad de análisis es propia y personal, sin mediaciones de corrientes ni escuelas científicas; se aprecia pura, como toda su obra, en cuanto a lo personal.

En cuanto a su poesía, la crítica de New York Times Book Review ilustra bastante bien su nivel:

"Lovecraft's poems and prose poems tend to reveal his weaknesses rather than raise his stature. Without the coloring excitement of narrative suspense and the climax his language seems thin and obvious, getting most of its effect by the hypnotic repetition or judicious timing of adjectives like "slimy", "nameless", or "loathsome" ¹⁶⁸

Efectivamente, la poesía es el género que menos supo tratar Lovecraft y, a veces, su seguimiento de Poe (por ejemplo en The Raven) resulta lamentable comparado con su capacidad para abstraer sensaciones y situaciones en prosa. Sin embargo, en ocasiones la crítica hacia su poesía, y hacia su obra en general, puede resultar desmedida e injusta como en el caso de Edmund Wilson que además pretende extender las deficiencias de su poesía a su prosa:

"...He wrote also a certain amount of poetry that echoes Edwin Arlington Robinson -

¹⁶⁶ H. P. Lovecraft, op. cit., página 423.

¹⁶⁷ H. P. Lovecraft, op. cit., página 424.

¹⁶⁸ New York Times Book Review (editor), "Nightmare in Cthulhu", N.Y.T.B.R., 16 de enero, 1946

like his fiction, very second rate;.." ¹⁶⁹

De su poesía más relevante cabe destacar la serie de sonetos titulada *Fungi from Yuggoth* de principios de la década de los años treinta (época además de producción más intensa de Lovecraft para los *Mitos de Cthulhu*); este grupo de composiciones representa un conjunto de sensaciones extraídas de los sueños que parecen volver a su primera época onírica influida por Dunsany aunque los temas que recogen los poemas engloban las líneas generales de toda su literatura. Así, por ejemplo, en *The Book* y en *The Pursuit* trata el tema del libro maldito o perdido que contiene saberes ocultos que permiten entrar en otros mundos al que tiene la dicha, o la desdicha, de leerlos:

"Entered, charmed, and from a cobwebbed heap
Took up the nearest tome and thumbed it through,
Trembling at curious words that seemed to keep
Some secret, monstrous if one only knew" ¹⁷⁰

En *The Key* Lovecraft encuentra la llave que abre la puerta a otros mundos, a las ciudades del otro lado:

"At last the key was mine to those vague visions
Of sunset spires and twilight woods that brood
Dim in the gulfs beyond this earth's precisions,
Lurking as Memories of infinitude" ¹⁷¹

No solo son referencias temáticas las que aparecen en estos poemas sino que también hay referencias terminológicas a elementos de su literatura en prosa y más concretamente de los *Mitos de Cthulhu* (en algunos casos incluso podrían pertenecer a ellos como elementos literarios integradores). Así, en *The Port* cita *Arkham*; en *Antarktos*, un poema de clara referencia antártica y que muy bien podría considerarse un complemento de *At the Mountains of Madness*, cita a los dioses primigenios, *The Elder Ones*; el poema *XXII* de esta serie está dedicado a Nyarlathotep y a su aparición en nuestro mundo:

¹⁶⁹ Edmund Wilson, "Tales of the Marvellous and the Ridiculous", *The New Yorker*, n° 21, 24-11-1945.

El valor intrínseco de la opinión del decano de la crítica literaria de su tiempo (Edmund Wilson, 1895-1972) contrasta con las limitaciones con las que trataba el tema de la literatura fantástica. De este género prácticamente no le gustaba nada y rechazó sistemáticamente a Machen y Dunsany en cuanto a su posible valor estético. Wilson centró sus análisis literarios en los temas que realmente le atraían (*Des Passes*, Scott Fitzgerald, Hemingway y Faulkner, sobre todo). Pero al entrar en temas en los que ya tenía una predisposición negativa personal realizaba una crítica demolidora con el implacable e injusto látigo del principio de autoridad. Sus opiniones sobre Lovecraft, y sobre muchas otras partes de la literatura fantástica, fueron muchas veces injustas (ya veces no tanto por el contenido sino más bien por la actitud) y contribuyeron a frenar el tardío reconocimiento que Lovecraft merecía.

¹⁷⁰ H. P. Lovecraft, *Fungi from Yuggoth*, Madrid, Ediciones Valdemar, 1994, página 18.

¹⁷¹ H. P. Lovecraft, *op.cit.*, página 22.

"And at the last from inner Egypt came
the strange dark One to whom the fellahs bowed;" ¹⁷²

El siguiente poema n° XXX está dedicado a Azathoth al que define como Lord of All.

Aparte de Fungi from Yuggoth, su obra poética más importante, también hay una serie de poemas de estilo gótico muy recargado (por ejemplo, Psicopompos) con poca brillantez. Sin duda, la parte más interesante de su poesía pertenece a la serie The Ancient Track mediante la cual pretende profundizar en los misterios de la antigüedad desconocida:

"There is in certain things a trace
of some dim essence -more than form or weight;
A tenuous aether, indeterminate,
Yet linked with all the laws of time and space.
A faint, veiled age of continuities
That outward eyes can never quite descry;
Of locked dimensions harbouring years gone by
And out of reach except for hidden keys" ¹⁷³

Lo más relevante de estos poemas es que pertenecen a la misma concepción del universo que Lovecraft plantea de una forma algo más concreta en sus relatos en prosa. Es decir, paralelamente a la realidad existe otro mundo, anterior en su origen pero que prevalece junto al nuestro, que sólo se manifiesta en determinados momentos y circunstancias pero que acecha constantemente nuestra realidad.

Es, pues, una explicación de la eterna lucha de fuerzas del bien y del mal pero superando incluso la concepción cristiana y adentrándose en un cosmos que plantea varios niveles de percepción. Los sueños son una realidad no sólo interior sino también exterior; funcionan como nexos de comunicación entre los distintos niveles y es en ellos, en determinadas personas, en los que se pueden encontrar las hidden keys que abren las puertas hacia otros espacios y otros tiempos. Esta es la idea que se repite constantemente en toda la literatura de Lovecraft y también, de una forma más general y dispersa, en otros escritores del Círculo de Lovecraft. Tampoco es que sea una creación original de este movimiento ya que la creencia en otros mundos tiene una larga tradición en la literatura fantástica pero tal vez nunca se hubiera presentado de una forma tan personal y tan consciente.

Otro aspecto interesante de los poemas de Lovecraft es su capacidad de descripción de su ciudad natal. Él supo ver como nadie el cielo y el horizonte de Providence en diferentes épocas y tiempos. Las ciudades han sido en la literatura a veces espacios donde situar acciones, a veces protagonistas y en el caso de Lovecraft, Providence tiene un verdadero espíritu que trasciende lo puramente urbanístico. Además de algunos de sus poemas de mayor calidad, Lovecraft situó gran parte de sus relatos en diversas localizaciones de Nueva Inglaterra, siendo Providence el elemento central. Indudablemente, el especial ambiente de Nueva Inglaterra fue al

¹⁷² H. P. Lovecraft, op. cit., página 58.

¹⁷³ Sprague de Camp, Lovecraft, A Biography, Garden City, Nueva York, Doubleday and Company, 1975, página 270.

mismo tiempo protagonista e inductor de la literatura de Lovecraft:

"Where bay and tranquil river blend,
and leafy hillsides rise,
The spires of Providence ascend
Against the ancient skies

And in the narrow winding ways
That climb o'er slope and crest,
The magic of forgotten days
May still be found to rest" ¹⁷⁴

Un aspecto muy especial de la vida de Lovecraft, que en parte ha quedado relacionado con su literatura, fue el enorme volumen de correspondencia que mantuvo con sus amigos y colaboradores. Aunque no fuese un aspecto tan extraño en su época, en la cual resultaba habitual mantener relaciones por carta durante vidas enteras, sí destaca su enorme capacidad de relación en este campo (llegó a escribirse con más de doscientas personas de forma permanente y hasta con cien de forma habitual) que contrasta con su escasa sociabilidad personal.

La correspondencia de Lovecraft tiene diversas consecuencias para su literatura. La primera es el enorme tiempo que dedicó a esta labor ¹⁷⁵. Como explica L. Sprague de Camp ¹⁷⁶, que ha revisado ampliamente su producción epistolar, sus aproximadamente 100.000 cartas pueden suponer unos diez millones de palabras que se agrupaban en torno a ocho o diez cartas diarias. En este sentido, Lovecraft era un verdadero adicto a las cartas, siendo éste su verdadero medio de comunicación con el exterior durante la mayor parte de su vida.

En el ámbito literario, su producción epistolar tiene efectos tanto positivos como negativos. Está claro que tal volumen de correspondencia y su dedicación a ella le impidieron elaborar un corpus literario mucho más amplio. Si el tiempo que dedicó a las cartas se hubiera dedicado a sus relatos o a sus ensayos ahora contaríamos con una cantidad mucho mayor de trabajos estrictamente literarios. Indudablemente, su especial gusto por la correspondencia le privó de avanzar decididamente por el camino de la literatura creativa que, en cierta manera, estuvo supeditada (en cuanto a las horas de dedicación) a sus relaciones epistolares.

¹⁷⁴ Sprague de Camp, Lovecraft, A Biography, op. cit., página 13.

¹⁷⁵ Se podría aventurar una estimación que aun no siendo fiable ni científica sí puede facilitar una aproximación a la importancia que tuvo esta actividad en la vida de Lovecraft. Resulta razonable pensar que dada la longitud de las cartas y la exposición de ideas que en ellas se hace cada una le costara a Lovecraft una media de una hora de elaboración (incluyendo además el tiempo dedicado a leer las contestaciones y replicarlas; hay que pensar que algunas de las cartas que escribió a Sonia Greene llegaron a tener cincuenta cuartillas) lo que nos da un total de 100.000 horas de dedicación a esta tarea. Esto significa en términos generales que Lovecraft pasó unos once de sus cuarenta y siete años de vida dedicado a la actividad epistolar.

¹⁷⁶ Sprague de Camp, op. cit., página 114.

Sin embargo, hay un aspecto de esta faceta de Lovecraft que resulta interesante para los Mitos de Cthulhu como movimiento literario. Todos los miembros del Círculo de Lovecraft mantuvieron correspondencia con el solitario de Providence. En esta correspondencia no solo se tratan asuntos literarios generales sino que hay también múltiples referencias al propio nacimiento de los Mitos de Cthulhu, a su génesis y a su desarrollo. Además, en las cartas Lovecraft mantenía un juego parecido al de sus relatos y, en el fondo, con el mismo sentido de creación literaria. Clark Ashton Smith acabó llamándose Klarkash-Ton en sus cartas y Robert Bloch BhoBlôk. Ya en 1916 Lovecraft inició con Mee e Ira Cole la creación de un relato conjunto por correspondencia. Además, Lovecraft siempre enviaba sus relatos a sus amigos para que los leyeran y los comentaran (por carta, claro está) antes de intentar publicarlos en alguna revista especializada.

3.2.4.2 La literatura como medio de vida

Como en todas las actividades del ser humano, los hombres y las mujeres se han acercado a la literatura por diversos motivos. Raro es el caso, sin embargo, de los que han entrado por razones económicas, pero después de ver las perspectivas que se les ofrecían, ésta también ha sido una razón importante en muchos casos.

La relación de Lovecraft con la literatura se bifurca en varias direcciones. Una de éstas le llevó a trabajar como corrector de estilo con textos mayormente literarios que llegaban a sus manos para ser depurados. Esta actividad comenzó en 1918 y duró el resto de su vida; si hubiera que definir la condición profesional de Lovecraft seguramente se debería afirmar que fue corrector de estilo puesto que fue de aquí de donde sacó la mayor parte de sus ingresos y su regularidad en este campo fue mucho mayor que en la propia creación literaria. En este sentido, su desapego por todo lo comercial parece desaparecer en cierta medida y Lovecraft fue capaz de perdurar en este ámbito profesional a pesar de su inestable personalidad.

Ciertamente, el trabajo de corrector es aséptico en mayor medida y no supone una implicación personal en la obra que se corrige. Esto le permitió a Lovecraft mantener una cierta distancia personal respecto a su trabajo¹⁷⁷, quedando su implicación personal para su obra literaria. Dentro de este campo, Lovecraft llegó a trabajar como "ghost writer", es decir, llegó, de una manera u otra, a escribir para otras personas quienes a veces aportaban un borrador o simplemente unas ideas. Tampoco de este trabajo Lovecraft sacó claros beneficios económicos.

De toda su producción Lovecraft sacó un provecho económico ridículo para la difusión que tendría su obra después de su muerte. En vida sólo vio publicado un libro con relatos suyos y la mayoría de su producción apareció en revistas que, aunque especializadas en el género, tenían una difusión y unas posibilidades globales muy limitadas. Lo cierto es que Lovecraft jamás se planteó que escribir pudiera ser un medio de vida para él. Siempre anduvo muy escaso de recursos económicos y en los peores momentos fueron sus tíos de Providence los que le sacaron de los apuros más graves.

Para Lovecraft el interés por el dinero contravenía la educación de un caballero y el caso era aún peor cuando se trataba de ganar dinero con la literatura. Para un hombre sincero con sus pensamientos la sola idea de pensar en que su literatura

¹⁷⁷ Aunque se sabe que en las raras ocasiones que se topaba con un texto algo interesante sus correcciones iban más allá de lo estrictamente necesario.

podiera ser un negocio resultaba abominable. La literatura fue para él un medio de expresión de ideas conscientes e inconscientes como lo ha sido para muy pocas personas. A través de ella pudo expresar muchos miedos interiores y transformar el enorme cúmulo de conocimientos literarios en una obra propia. A esto se le añade su creencia de que, literariamente, su obra no tenía valor apenas.

*Había leído tanto a los maestros del género y los conocía tan bien que le parecía imposible alcanzar un nivel semejante. Siempre se lamentó, sin falsa modestia, de su falta de talento y de su eterna búsqueda de un estilo propio que él nunca creyó llegar a encontrar del todo.*¹⁷⁸

3.2.4.3 Relatos no pertenecientes a los Mitos

Como resulta obvio, la obra literaria de H.P. Lovecraft no pertenece únicamente a los Mitos de Cthulhu. De hecho, este capítulo sólo abarca de forma definitiva trece relatos, algunas colaboraciones- encargos y alguna que otra narración inacabada. El resto de su obra, aunque sugiere características comunes, va por otras direcciones.

*Para seguir una guía con sentido cronológico a través de la obra no cthulhuniiana de H.P. Lovecraft, se puede aceptar la relación ordenada que ofrece August Derleth en su introducción al segundo volumen de las obras completas de Lovecraft*¹⁷⁹:

1917

Dagon

The Tomb

1918

Polaris

1919

Beyond the Wall of Sleep

The Doom That Came to Sarnath

The Statement of Randolph Carter

The White Ship

1920

Arthur Jeremyn, (The White Ape)

The Cats of Ulthar

Celephais

From Beyond

The Picture in the House

The Temple

The Terrible Old Man

The Tree

The Dream- Quest of Unknown Kadath

1921

The Moon- Bog

¹⁷⁸ *Había escrito relatos a lo Dunsany, relatos a lo Poe, pero siempre se preguntó dónde estaban sus relatos a lo Lovecraft.*

¹⁷⁹ *H. P. Lovecraft, Omnibus 2. Dagon and other Macabre Tales, Londres, Grafton Books, 1985.*

The Music of Erich Zann

*The Nameless City**

The Other Gods

The Outsider

The Quest of Iranon

1921-1922

Herber West: Reanimator

1922

The Hound

Hypnos

The Lurking Fear

1923

*The Festival**

The Rats in the Walls

The Unnamable

1924

Imprisoned with the Pharaohs

The Shunned House

1925

He

The Horror at Red Hook

In the Vault

1926

*The Call of Cthulhu**

Cool Air

Pickman's Model

The Silver Key

The Strange High House in the Mist

1927

*The Colour out of Space**

1927-1928

*The Case of Charles Dexter Ward**

1928

*The Dunwich Horror**

1930

*The Whisperer in Darkness**

1931

*The Shadow over Innsmouth**

*At the Mountains of Madness**

1932

*The Dreams in the Witch-House**

Through the Gates of the Silver Key

1933

*The Thing on the Doorstep**

1934

*The Shadow out of Time**

1935

In the Walls of Eryx

*The Haunter of the Dark**

1937

The Evil Clergyman

* Los relatos marcados con un asterisco pertenecen a la serie de los *Mitos de Cthulhu*. Aunque dado su contenido y su fecha de composición también se podría considerar *The Hound* y *The Rats in the Walls* como relatos muy próximos a los *Mitos*. Además, hay que tener en cuenta que August Derleth no incluye en esta relación ninguno de los relatos en colaboración de Lovecraft por lo que esta lista sólo sirve como guía para la creación estrictamente personal del autor.

De esta cronología se pueden extraer varias conclusiones. En primer lugar, resulta evidente por la cantidad y longitud de los relatos de Lovecraft que no se dedicó a la tarea de escribir de forma exhaustiva. Como se ha indicado anteriormente, Lovecraft dedicó muchísimo tiempo a su correspondencia y también a los trabajos de corrección de estilo que poco dinero le reportaban.

Su periodo productivo comprende veinte años, desde 1917 hasta el año de su muerte en 1937. Es decir, comenzó a escribir de forma más o menos seria a los veinte años y no abandonó esta actividad hasta su muerte. Sólo en dos años dejó de escribir, 1929 y 1936, lo cual indica una permanente atención a este campo aunque sin embargo los años de mayor producción son 1920 con nueve relatos (y uno de los más largos, *The Dream-Quest of Unknown Kadath*) y 1921 con seis relatos (bien es cierto que todos ellos más o menos breves). Los años en los que trabajó en relatos largos casi del tipo novela fueron 1927 y 1931, que coinciden con periodos de dedicación a esta labor literaria.

Aunque el propio Derleth plantea que el periodo de mayor fecundidad literaria de Lovecraft en cuanto a calidad es la década de 1925 a 1935¹⁸⁰ hay que resaltar que *The Music of Erich Zann*, uno de los relatos más conseguidos por su ambiente y su tremendo despliegue de emociones sensitivas, es de 1921. Bien es cierto que uno de los puntos culminantes de su producción *At the Mountains of Madness* (dentro de los *Mitos de Cthulhu*, uno de los relatos centrales pese a no estar situado en Nueva Inglaterra) data de 1931, justo en el medio de ese periodo que marca August Derleth.

Otro dato que se ha de tener en cuenta es que los diferentes estilos narrativos de Lovecraft se mezclan de forma más o menos casual aunque mantienen un cierto orden cronológico. Los primeros relatos pertenecen al periodo de máxima influencia en su obra de Lord Dunsany, aunque este tipo de narraciones continúa en el tiempo mezclándose con los pertenecientes propiamente a los *Mitos*. Desde 1923, y sobre todo desde 1926 con *The Call of Cthulhu*, predominan los relatos pertenecientes a los *Mitos de Cthulhu* pero intercalando los relatos estrictamente centrados en Nueva Inglaterra.

La importancia de este tipo de relatos de Lovecraft no viene dada únicamente por ser los testimonios literarios de la escasa producción del señorador de Providence, sino porque también forman un todo dentro de la producción lovecraftiana. Al igual que los relatos de los *Mitos* no mantienen un orden dentro del grupo propio, en toda su producción no hay una coherencia premeditada sino un constante devenir de los

¹⁸⁰ "Undeniably, the period of his most consistent quality in fiction was the decade from 1925 through 1935...", August Derleth, *Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales*, op. cit., página 9.

sueños de Lovecraft, que acaban transformándose en relatos literarios. Y muchos de ellos, aunque no contengan referencias al Necronomicon, sí establecen las señas de identidad de la obra de Lovecraft.

El punto de arranque para el estudio de sus relatos ha de ser necesariamente Dagon, que aunque cronológicamente no es el primer relato¹⁸¹ sí marca un punto de inflexión en su literatura ya que muestra un estilo y una forma de escribir personales que cristalizarían más tarde en los *Mitos de Cthulhu*.

El comienzo de Dagon refleja el planteamiento típico de los relatos de Lovecraft:

"I am writing this under an appreciable mental strain, since by tonight I shall be no more. Penniless, and at the end of my supply of the drug which alone makes life endurable, I can bear the torture no longer;..."¹⁸²

Un personaje que inevitablemente será masculino comienza una relación o confesión escrita en un estado personal crítico y próximo a la tragedia final. La narración en primera persona es característica no solo de Lovecraft sino de gran parte de la ficción científica. Para confirmar esta característica del estilo de Lovecraft basta citar la primera frase de *At the Mountains of Madness*: "I am forced into speech because men of science have refused to follow my advice without knowing why..."¹⁸³. Todo el relato continúa en primera persona y alcanza, pese a su brevedad de apenas ocho páginas, un grado importante de tensión narrativa.

El sobrecargo de un buque norteamericano es capturado por los alemanes durante la Primera Guerra Mundial. Tras conseguir escapar (para lo cual Lovecraft argumenta una extraña y sorprendente relajación en la disciplina de la tripulación alemana, lo que debilita la fuerza y la credibilidad del relato) en un bote, el protagonista se va adentrando poco a poco en lo que parece la subida a la superficie del océano Pacífico de su propio subsuelo volcánico a partir del cual surge una criatura monstruosa. A partir de aquí la demencia, la paranoia y la locura. El mar aparece como fuente original del terror y, asimismo, como guardián de los más abominables y escondidos horrores que acechan a la humanidad. Es, básicamente, el mismo patrón que se repetirá en los relatos de los *Mitos de Cthulhu* (recuérdese las coincidencias con *The Call of Cthulhu*).

¹⁸¹ Cabe señalar que Lovecraft empezó a escribir bastante antes de Dagon. Derleth ya señala la edad de seis años como la fecha de sus primeros intentos en la ficción y ya desde los quince años comienza a escribir prometedoras narraciones cortas que se prolongan hasta sus primeras publicaciones en *Weird Tales*, las cuales le motivaron a escribir con más conciencia y dedicación. De todas maneras, entre estos dos puntos en el tiempo Lovecraft perdió doce años de dedicación en serio a la ficción y la mayor parte de lo que escribió lo destruyó. Aun así han quedado de aquella primera época juveniles *The Beast in the Cave*, *The Alchemist*, *Poetry and the Gods*, *The Street* y *The Transition* of Juan Romero.

¹⁸² H. P. Lovecraft, *Omnibus 2*. Dagon and Other Macabre Tales, op. cit., página 11.

¹⁸³ H. P. Lovecraft, *Omnibus 1*. At the Mountains of Madness, op. cit., página 9. El hecho de tomar este relato como referencia es porque probablemente sea ésta la culminación de la obra de Lovecraft y porque además pertenece enteramente a los *Mitos de Cthulhu*.

Probablemente, el final de *Dagon* demuestra todavía una estructuración poco elaborada que lleva a acelerar en exceso una conclusión para el relato, planteando de forma clara un suicidio en línea y media. Asimismo, es demasiado obvia la referencia a Poe tanto en el tema del protagonista adicto a las drogas como en su mención explícita. Pese a ello, este relato indica las posibilidades de la narrativa de Lovecraft y su capacidad para transformar en relato auténticas pesadillas.

También de 1917 es *The Tomb*, que vuelve a reincidir en los aspectos de un personaje masculino en el borde de la demencia que ha sufrido una experiencia completamente fuera de lo normal. En este caso la experiencia se refiere a otra de las localizaciones habituales de Lovecraft: la cripta (ya recurrente en relatos de Poe y Hawthorne sobre todo).

Para cerrar este primer grupo de narraciones breves de Lovecraft tenemos *Polaris*, de apenas cinco páginas, que también muestra algunos elementos importantes tanto de la obra en general de Lovecraft como ya de forma concreta de los *Mitos de Cthulhu*. La localización es un paraje semipolar en el cual la Estrella del Polo ejerce una influencia subyugante sobre un personaje de tipo dunsaniano, que vive una mezcla de sueño y locura que le hace ver una ciudad que recuerda a la *Carcosa* de Ambrose Bierce. Sin embargo, el estilo se asemeja más al de Lord Dunsany por la abundancia de nombres exóticos ("for I love my native land of Lomar, and the marble city Olathoe that lies betwixt the peaks of Noton and Kadinphonek"¹⁸⁴) y por el carácter onírico de la narración.

El sentido de horror todavía no aparece tan definido como en las referencias al *Necronomicon* y se aprecia más bien un constante flotar entre sueños que hace confundir la realidad con la enseñanza sin saber en qué plano determinar la situación.

En *Polaris* se hace referencia por primera vez a un libro antiguo y perdido que contiene saberes ocultos, the *Pnakotic manuscripts*:

"Vainly did I struggle with my drowsiness, seeking to connect these strange words with some lore of the skies which I had learnt from the Pnakotic manuscripts"¹⁸⁵

La importancia de esta referencia es central para la posterior evolución de los *Mitos de Cthulhu* ya que muestra el sentido global de este movimiento literario. Cuando Lovecraft introduce en *Polaris* esta referencia a los *Pnakotic manuscripts* no está pensando en la creación de una cosmogonía que integre diversas referencias literarias en torno a la idea de unos dioses primigenios, simplemente crea un recurso literario para fundamentar la existencia de mundos paralelos que a veces pueden llegar a tener alguna conexión. Así, se puede entender una definición fundamental para la comprensión de este movimiento literario: el proceso acumulativo espontáneo de ideas y recursos literarios. Éste es el sistema básico de formación de los *Mitos de Cthulhu*; en el fondo son una recopilación de iniciativas dispersas que llegan a cristalizar en una forma conjunta de expresión literaria. Los *Pnakotic manuscripts* son la prueba inicial de todo ello:

¹⁸⁴ H. P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales*, op. cit., página 34.

¹⁸⁵ H. P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and other Macabre Tales*, op. cit., página 34.

"To supplement this remarkable creation¹⁸⁶, Lovecraft added the fragmentary records of the "Great Race" the Pnakotic Manuscripts,"¹⁸⁷

Yaunque el propio August Derleth parece ignorar esta referencia, identificando al árabe loco Abdul Alhazred como el primer personaje de los Mitos de Cthulhu¹⁸⁸, Polaris representa un punto de arranque en una filosofía de creación que perduraría durante varias décadas.

En este primer grupo de tres relatos se pueden encontrar ya las líneas básicas de argumentación de las narraciones de Lovecraft si bien el estilo todavía muestra algunas deficiencias y cierta falta de consistencia general.

Con Beyond the Walls of Sleep se inicia una época de mayor dedicación a los relatos de ficción por parte de Lovecraft a partir de 1919. Este lapso de mayor creación abarca curiosamente el periodo exacto de entreguerras en el mundo hasta 1935 (incluyendo la Guerra Civil española como preámbulo de la Segunda Guerra Mundial). Este dato puede ser relevante para indicar el auge de este tipo de literatura en un mundo azotado por los horrores reales más terribles que había vivido la humanidad hasta entonces. La literatura fantástica puede ser un refugio en épocas de crisis. Pero tampoco es ésta la razón fundamental de la aparición de los Mitos de Cthulhu y, en ocasiones, las razones sociohistóricas no pueden justificar por sí solas las creaciones literarias. En la obra de Lovecraft hay un enorme sustrato literario que proviene de muchos siglos atrás y ésta es la base sobre la que se apoya el edificio de Cthulhu.

La reflexión que abre Beyond the Walls of Sleep es una muestra muy significativa de las ideas de Lovecraft sobre los sueños y la realidad:

"I have often wondered if the majority of mankind ever pause to reflect upon the occasionally titanic significance of dreams, and of the obscure world to which they belong. Whilst the greater number of our nocturnal visions are perhaps no more than faint and fantastic reflections of our waking experiences -Freud to the contrary with his puerile symbolism- there are still a certain remainder whose immundance and ethereal character permit of no ordinary interpretation, and whose vaguely exciting and disquieting effect suggests possible minute glimpses into a sphere of mental existence no less important than physical life, yet separated from that life by an all but impassable barrier."¹⁸⁹

Estamos ante toda una declaración de principios sobre la que se sustenta una forma de entender no solo la literatura fantástica sino también la vida misma. Además, el comienzo científico del relato es un recurso que Lovecraft utiliza a menudo de forma que la impresión de veracidad que se da desde un punto de vista académico se puede llegar a transmitir a los hechos puramente fantásticos. Es una forma de romper el velo que separa la consciencia de la realidad de los lectores y de liberarlos de las cargas pragmáticas con las que se enfrentan a la lectura de la literatura fantástica.

¹⁸⁶ La referencia es a la creación del Necronomicon de Abdul Alhazred.

¹⁸⁷ August Derleth, H.P.L.: A Memoir, *op. cit.*

¹⁸⁸ "In point of time, the mad Arab, Abdul Alhazred, was the first character of the Cthulhu Mythos to make its appearance;...", *ibid.*

¹⁸⁹ H. P. Lovecraft, Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales, *op. cit.*, página 36.

Otro aspecto interesante de este relato es la aparición del término *thing* para referirse al ser o entidad que asoma en los sueños de Slater, el protagonista. Como ya se anotó en el caso de *Bierce*,¹⁹⁰ la referencia a seres innombrables forma parte de la más pura tradición del horror literario norteamericano. Más tarde, la conformación de los Mitos de Cthulhu haría que todos estos seres fueran adquiriendo "personalidad" y en consecuencia nombres propios para definirlos.

The Doom that came to Sarnath pertenece a su literatura puramente dunsaniana en la que apenas hay acción, siendo la descripción de lugares no identificables geográficamente con nuestra realidad (Mnar, Ib, Thraa, Harnek, Kadatheron) el principal argumento del relato. Hay, sin embargo, un pequeño atisbo final del horror cósmico que luego desarrollaría de forma más intensa justo en el párrafo que cierra el relato:

"But half buried in the rushes was spied a curious green idol; an exceedingly ancient idol chiseled in the likeness of Bokrug, the great water-lizard. That idol, enshrined in the high temple at Harnek, was subsequently worshipped beneath the gibbous moon throughout the land of Mnar"¹⁹¹

El siguiente relato en orden cronológico es The Statement of Randolph Carter, que inicia la serie de cinco narraciones con el propio Lovecraft en la figura de Randolph Carter como protagonista:

The Statement of Randolph Carter (1919)
The Dream Quest of Unknown Kadath (1920)
The Unnamable (1923)
The Silver Key (1926)
Through the Gates of the Silver Key (1932)

Todos estos relatos pertenecen, de una forma u otra, a su estilo influido por Lord Dunsany aunque en algunas ocasiones se incluyen referencias a los Mitos de Cthulhu ya que aunque los dos primeros son anteriores a 1921 (fecha de elaboración de The Nameless City, primer relato completo dedicado a los Mitos) el desarrollo de los dos siguientes es paralelo a los trabajos de Cthulhu lo cual demuestra que Lovecraft mantuvo vivas sus diferentes líneas básicas de trabajo que a su vez llegaron a entremezclarse. Aunque como señala August Derleth:

"It is very probable that 'The Dream-Quest of Unknown Kadath' was begun not long after (-1919-), and evidence suggests that it was worked at intervals over several years..."¹⁹²

Por lo tanto, Lovecraft mantuvo esta idea en su mente durante muchos años y fue trabajando en ella en determinados periodos.

The Statement of Randolph Carter contiene algunos aspectos característicos

¹⁹⁰ Comentario a *The Damned Thing*, punto 2.2.5.2.

¹⁹¹ H. P. Lovecraft, Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales, op. cit., página 56.

¹⁹² August Derleth, Omnibus 1. At the Mountains of Madness, op. cit., página 6.

que conectan con la primera fase de relatos de Lovecraft pero que, al mismo tiempo, dejan abierta la puerta para una subsiguiente continuación del trabajo en esta línea. En primer lugar, cabe destacar que la localización en un cementerio es típica de este período y la presentación del argumento con dos personajes masculinos es típica de la narrativa de Lovecraft. Asimismo, todavía no hay nombres para los seres que se encuentran bajo la losa de la tumba que son todos things. La narración en primera persona también es la habitual en muchos relatos de Lovecraft.

Sin embargo, la historia no está completamente desarrollada y en algunas fases acusa la excesiva utilización de adjetivos:

"And then there came to me the crowning horror of all the unbelievable, unthinkable, almost unmentionable thing"¹⁹³

El comienzo de *The Dream-Quest of Unknown Kadath* presenta de forma clara el estilo que va a seguir toda la narración:

"Three times Randolph Carter dreamed of the marvellous city, and three times was he snatched away while still he paused on the high terrace above it"¹⁹⁴

Este relato, de una longitud considerable, sigue un proceso acumulativo de impresiones oníricas que le hacen parecer más una escena surrealista continuada que un relato de horror puro. Como bien indica su título, toda la aventura de Randolph Carter transcurre en un sueño en el que aparecen una gran cantidad de referencias no solo a los propios relatos de Lovecraft sino también a relatos de otros autores. Un ejemplo claro es el saga *Yath* que recuerda inmediatamente al *Yann* de Dunsany. Asimismo, Lovecraft introduce también los gatos de *Uthar*, protagonistas de otro relato de ese mismo año.

En cuanto a los *Mitos* de *Cthulhu*, que tomarían forma completa al año siguiente (1921), ya hay también algunas referencias. Vuelven a aparecer los Pnakotic manuscripts que se encontraban en Polaris y hacen su presentación los Great Ones y los Other Gods así como algunos de los dioses más perversos de los relatos de *Cthulhu*, cuya adopción será argumento de muchas historias de los *Mitos*. Además, en este relato aparecen con su definición dentro del marco de los *Mitos*: "the boundless daemon sultan Azathoth, whose name no lips dare speak loud, and who gnaws hungrily in inconceivable, unlighted chambers beyond time..."; "...mindless Other Gods whose soul and messenger is the crawling chaos Nyarlathep".¹⁹⁵

Por lo tanto, vuelve a aparecer el estilo creativo típico de Lovecraft que va acumulando e integrando estructuras y nombres de manera que se va formando un mundo propio en el que los lectores se sienten cómodos cuando van conociendo poco a poco el entorno que se les va presentando. Sin embargo, éste no es el estilo propio de los *Mitos*, más caracterizados por un análisis científico de los hechos que pretende, y que en la mayoría de los casos consigue, dar verosimilitud a los relatos. En este caso, no hay una pretensión de plantear una tesis científica que mediante su demostración nos conduzca a una verdad tan real como horrible. El mundo de *Kadath* es puramente onírico y muestra la tremenda imaginación de Lovecraft que, sin la

¹⁹³ H. P. Lovecraft, Omnibus 1. At the Mountains of Madness, op. cit., página 339.

¹⁹⁴ H. P. Lovecraft, Omnibus 1. At the Mountains of Madness, op. cit., página 363.

¹⁹⁵ H. P. Lovecraft, Omnibus 1. At the Mountains of Madness, op. cit., página 365.

necesidad de ningún tipo de droga ni alcohólos¹⁹⁶, alcanzé niveles de enseñanza que otros sólo han logrado con determinados estupefacientes.

De 1923 es *The Unnamable*, una narración en primera persona de Randolph Carter sobre la investigación con su amigo Joel Manten¹⁹⁷ de unos antiguos legajos familiares. En realidad, esta historia es uno de los relatos más típicos de la serie situada en Nueva Inglaterra (*Arkham* es el lugar imaginario elegido), utilizándose varias referencias a la *Magnalia Christi Americana* de Cotton Mather (en especial, su libro sexto, que parece entrar en la lista de libros malditos u ocultistas del universo literario de Lovecraft) como motor referencial para el desarrollo del argumento. Aunque este relato pertenece por su adscripción a la serie de relatos de Randolph Carter, ciertamente hay elementos que lo sitúan claramente en la línea de la narrativa localista (Nueva Inglaterra) que Lovecraft cultivó en todas sus facetas literarias.

Sin embargo, los efectos conseguidos no resultan del todo convincentes y el leit motiv general de la narración (como de toda su obra fantástica) que es el encuentro con el horror al otro lado de nuestra realidad no alcanza el nivel de intensidad que se logrará en otros relatos:

"There were eyes- and a blemish. It was the pit - the maelstrom- the ultimate abomination. Carter, it was the unnamable"¹⁹⁸

Sin embargo, es importante tener en cuenta que cualquiera que sea la localización, la temática o la época en la que se desarrollen los relatos de Lovecraft la gran mayoría de ellos comparte un motivo común: el encuentro del hombre con lo trascendente (desde luego en versión negativa¹⁹⁹) y, en este caso, recurre a dos referencias literarias de indudable procedencia, the pit- the maelstrom,²⁰⁰ para conectar su idea con la tradición literaria fantástica.

En 1926 Lovecraft retoma esta línea de trabajo y finaliza *The Silver Key*, que comienza con una referencia directa a Randolph Carter:

"When Randolph Carter was thirty he lost the key of the gate of dreams"²⁰¹

¹⁹⁶ Lovecraft rechazaba con desprecio hasta la más mínima insinuación de alcohol.

¹⁹⁷ Seguramente en este relato no es sólo autobiográfica la asunción de la personalidad de Lovecraft en Randolph Carter sino que además Joel Manten representa a alguno de sus amigos, posiblemente en este caso a Clifford Eddy.

¹⁹⁸ H. P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and other macabre Tales*, op. cit., página 235.

¹⁹⁹ Una nueva referencia a la condición cristiana del enfrentamiento entre el bien y el mal. El mundo (cosmos) que Lovecraft imagina es una lucha eterna entre el bien y el mal, en la cual este último se impone, permaneciendo siempre acechante. En una contextualización histórica en la época de Lovecraft (el periodo de entreguerras más decisivo de la historia de la humanidad) se podría apreciar que no le faltaron razones para pensar que, en última instancia, el dominio del mal sobre el bien en este mundo es una realidad oculta pero latente en todo momento.

²⁰⁰ Dos de los relatos más característicos de la producción de Edgar Allan Poe.

²⁰¹ H. P. Lovecraft, *Omnibus 1. At the Mountains of Madness*, op. cit., página 492.

Parece que Lovecraft se ve a sí mismo buscando la llave fantástica que abre ese mundo que coexiste con el nuestro pero que sólo es perceptible para algunas personas y en algunos momentos. Este paso hacia la otra dimensión parece perderse en el tránsito hacia la madurez, sin embargo Carter (al igual que Lovecraft) continúa en su edad adulta buscando la llave que le permita trascender a la otra realidad, y es en Arkham (la ciudad imaginaria de Nueva Inglaterra inventada por Lovecraft: the terrible witch-haunted old town) donde empieza a encontrar indicios de ella. El final del relato muestra al completo la capacidad de sugestión del autor en ésta, la época más fértil de su carrera literaria:

"I look forward impatiently to the sight of the great silver key, for in its cryptical arabesques there may stand symbolized all the aims and mysteries of a blindly impersonal cosmos" ²⁰²

Sin duda, ésta es una muestra de toda la fuerza narrativa de Lovecraft y también un concepto del cosmos madurado por años de fantasía e imaginación que plantea realidades diferentes a las nuestras y a las que seres especialmente sensibilizados con estos temas pueden acceder.

La última entrega de esta serie de relatos es Through de Gates of the Silver Key (1932), escrito en colaboración con E. Hoffman Price mediante uno de los sistemas habituales de Lovecraft para el inicio de una narración. A través de una carta, Price se anima a continuar el relato The Silver Key, que ciertamente concluye con una puerta abierta (al más puro estilo Lovecraft). El mismo Price escribe una continuación de este relato que Lovecraft retoma y amplía, publicándose finalmente como relato en colaboración.

Algunos párrafos son tan reveladores de la personalidad de Lovecraft como sus propias cartas y a través de Randolph Carter se pueden conocer las ansias frustradas que tuvo durante toda su vida y que canalizó de forma maravillosa a través de la literatura. Véase un párrafo de este relato como prueba manifiesta de la traslación de personalidad de Lovecraft a Carter:

"Randolph Carter, who had all his life sought to escape from the tedium and limitations of waking reality in the beckoning vistas of dreams and fabled avenues of other dimensions..." ²⁰³

No es que se trate de una intencionada autobiografía sino más bien de una transposición del propio subconsciente de Lovecraft a un personaje literario. Es una libre interpretación de los sueños propios a través de la literatura. Y además, la estructura narrativa se va complicando introduciéndose el propio Lovecraft en el relato como Ward (obviamente de Howard) Phillips de Providence en compañía de Etienne-Lauren de Marny que sin duda representa a alguno de sus amigos: al propio Hoffman Price.

Entre el primero y el segundo de los relatos de esta serie (1919-1920) Lovecraft concluye además nueve narraciones cortas que, como las anteriores, van mostrando algunos de sus rasgos más importantes que luego cristalizarían en obras más

²⁰² H. P. Lovecraft, Omnibus 1. At the Mountains of Madness, op. cit., página 502.

²⁰³ H. P. Lovecraft, Omnibus 1. At the Mountains of Madness, op. cit., página 505.

desarrolladas. La mayoría de estos relatos de 1919-1920 siguen el típico estilo dunsaniano, incluyendo topónimos exóticos como *Uthar*, la tierra donde nadie puede matar a los gatos. *The White Ship* combina el entorno marítimo del océano (que para Lovecraft ya era mere sinónimo de horror) con la descripción de mundos lejanos como *Cathuria* o *Sona-Nysen* en un ambiente puramente onírico. *From Beyond* y *The Temple* muestran ya estructuras propias de los *Mitos de Cthulhu* pero sin el marco común que, en cierta manera, les une.

El primero alude de forma clara a la comunicación entre alguien de nuestro mundo y algo del otro mundo. Este es un formato típico de los relatos de los *Mitos* pero Lovecraft todavía no lo desarrolla más allá de la propia identidad de la narración. El segundo de estos relatos se localiza de nuevo en el océano y en el encuentro de la tripulación de un submarino con un mundo diferente y horrible (algo parecido a lo que le ocurrirá al Vigilant en *The Call of Cthulhu*).

The Tree de 1920 entra dentro de la línea dunsaniana de Lovecraft pero con una incidencia importante de sus lecturas mitológicas juveniles. La mezcla del estilo onírico de Dunsany con la enseñanza de los paisajes clásicos de la *Árcadia* producen un breve relato de reminiscencias griegas con una sutil y delicada carga fantástica que sugiere los extraños poderes de la naturaleza, que a veces se pueden mezclar con otros desconocidos para los hombres.

The Picture in the House del mismo año combina, en la línea del horror más personal de Lovecraft, elementos característicos de sus mejores relatos de los *Mitos*. Por un lado, la ambientación en Nueva Inglaterra en una casa aislada a la que ha llegado un libro de origen lejano y oscuro²⁰⁴ que muestra una imagen verdaderamente horrificadora que, en cierta forma, recuerda a la escena de canibalismo de Arthur Gordon Pym. En este caso, el libro describe una escena de la carnicería humana de una tribu canibal de África con ciertos rasgos en el carnicero que le hacen parecer blanco. El final del relato es muy característico del estilo de Lovecraft, con un personaje masculino solitario, indefenso ante las poderosas fuerzas que le rodean:

"A moment later came the titanic thunderbolt of thunderbolts; blasting that accursed house of unutterable secrets and bringing the oblivion which alone saved my mind"²⁰⁵

Así se llega, cronológicamente, al año 1921, que no es especialmente importante por el volumen de producción literaria de Lovecraft sino por la importancia y calidad de varias narraciones de este año. *The Moon-Bog* recuerda en cierto sentido a *The Fall of the House of the Usher* debido a su emplazamiento en un castillo al que acude un personaje masculino en ayuda de un amigo. Situado en el condado irlandés de Kilderry, Lovecraft muestra su entusiasmo por los viejos rincones semicivilizados de

²⁰⁴ La relación entre el origen africano de algunos personajes y objetos de los relatos de Lovecraft con su condición oscura y perversa viene, sin duda, dada por la inefensiva xenofobia que, aunque fuertemente teórica en sus bases, no tenía ninguna aplicación práctica, y como afirman los biógrafos más importantes de Lovecraft, (August Derleth, Sprague de Camp, D.T. Joshi) de haber visto las consecuencias posteriores de la xenofobia más recalcitrante, él mismo las hubiera rechazado.

²⁰⁵ H.P. Lovecraft, en *Omnibus 3. The Haunter of the Dark*, op. cit., página 380.

la Europa celta y sajona:

"It was from Kilderry that his father had come, and it was there that he wished to enjoy his wealth among ancestral scenes. Men of his blood had once ruled over Kilderry and built and dwelt in the castle, but those days were very remote, so that for generations the castle had been empty and decaying"²⁰⁶

El siguiente relato es *The Music of Erich Zann*, una de las cumbres de la literatura de horror de nuestro siglo. En esta obra Lovecraft muestra ya su capacidad de armonización de diversos elementos narrativos para componer un cuadro de excelentes sugerencias. Pocos relatos cortos han logrado el nivel de sugestión de *The Music of Erich Zann* porque conseguir transmitir de forma tan realista y poética al mismo tiempo las diversas intensidades de la música en un ambiente fantástico es un recurso que está al alcance de muy pocos escritores, realistas o fantásticos. Y todo esto se consigue en diez páginas²⁰⁷, y aunque a los escépticos de la literatura fantástica esto les parezca increíble, Lovecraft consigue verter en palabras toda la etérea magia de los sonidos musicales de forma que los lectores pueden llegar a percibir los diferentes matices de las interpretaciones de Erich Zann.

Dentro de la dinámica narrativa de Lovecraft, este relato supone, además, un cambio en su estilo tradicional de conectar el mundo real con las otras realidades. En este caso, la comunicación se realiza a través de la música, que es el canal de transmisión de los impulsos de recepción y de rechazo de Erich Zann con respecto al otro mundo.

"They were a kind of fugue, with recurrent passages of the most captivating quality, but to me were notable for the absence of any of the weird notes I had observed from my room below on other occasions. Those haunting notes I had remembered, and had often hummed and whistled inaccurately to myself..."²⁰⁸

La narración del estudiante de metafísica en *la Rue d'Auseil*²⁰⁹ muestra a un violinista alemán mudo cuya única forma de comunicación es la música de su instrumento que unas veces ejecuta de forma personal y otras de forma maniaca. En ambos casos, la calidad de las melodías muestra una originalidad inédita, una forma de

²⁰⁶ H. P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and other Macabre Tales*, op. cit., página 119. En este párrafo Lovecraft muestra una de sus frustraciones más arraigadas, la de la tradición familiar e histórica. Este es un tema que conecta muy directamente con el de la formación de la conciencia estadounidense. Al convertirse la sensación de ruptura con un pasado histórico (precedente del sentido nacionalista de creación de un nuevo país) en un trauma, algunas personas sienten la necesidad de agarrarse a sus referencias más próximas. Si ya la eterna cuestión "de dónde venimos" suscita inquietud en el espíritu humano el desarraigo con el pasado provoca ansiedades como las de H. P. Lovecraft.

²⁰⁷ Según la edición de *Grafton Books*, op. cit.

²⁰⁸ H. P. Lovecraft, *Omnibus 3. The Hunter of the Dark*, op. cit., página 339.

²⁰⁹ El relato se sitúa en París y el ambiente está tan logrado que llega a parecer que el autor conoce esa ciudad a la perfección aunque Lovecraft jamás salió de Estados Unidos, y apenas de Nueva Inglaterra. Pero, como señala Sprague de Camp en su biografía a Lovecraft, él mismo dijo en una ocasión que había estado allí en un sueño con Poe. Y seguramente no mentía.

expresión difícilmente humana. En Erich Zann se funde la llamada a los negros y ocultos poderes del cosmos con la utilización de las dotes artísticas para la invocación de esas fuerzas malignas. Al igual que en la dinámica de los Mitos de Cthulhu, esa invocación a las fuerzas malignas suele acabar mal para el que la realiza, que ve superadas sus fuerzas por el exceso de confianza en el dominio de las circunstancias.

The Music of Erich Zann no es propiamente un relato perteneciente a los Mitos de Cthulhu pero sí contiene algunos elementos característicos de los Mitos. Hay un testigo externo (en este caso el estudiante de metafísica) de la relación entre seres humanos y fuerzas externas (normalmente procedentes del cosmos) que, habitualmente, acaba por destruir al incauto que ha intentado establecer la relación o conseguir algún poder a través de esas fuerzas externas. El testigo presencial sobrevive a los sucesos pero queda traumatizado, aunque todavía es capaz de narrar lo ocurrido en un relato en primera persona.

Esta estructura se repetirá con asiduidad en los relatos de los Mitos de Cthulhu, incluyendo diversas variantes. Sin embargo, la grandeza de The Music of Erich Zann radica en su especial capacidad para transmitir la intensidad de la música como elemento comunicativo entre dos mundos.

De este mismo año es The Nameless City, el primero de los relatos pertenecientes a los Mitos de Cthulhu, y también The Other Gods y The Outsider. El primero es un relato de connotaciones claramente dunsanianas, como se puede apreciar en el siguiente párrafo extraído del relato:

"Now it is told in the moldly **Pnakotic Manuscripts** that Sansu found naught but wordless ice and rock when he did climb Hatheg-Kla in the youth of the world. Yet when the men of Ulthar and Nir and Hatheg crushed their fears and scaled that haunted steep by day in search of Barzai the Wise...."²¹⁰

Pero ya se puede observar un planteamiento claro sobre la existencia de otros dioses en la tierra; de nuevo aparecen los Pnakotic Manuscripts como fuente del saber oculto y se comienzan a repetir lugares y nombres como *Ulthar*.

The Outsider es, en el fondo, una confesión intimista del propio Lovecraft sobre su condición y su vida:

"Unhappy is he to whom the memories of childhood bring only fear and sadness. Wretched is he who looks back upon lone hours in vast and dismal chambers with brown hangings and maddening rows of antique books..."²¹¹

El relato se desarrolla como si todo fuera una pesadilla pero de tal certidumbre que la meditación sobre ella se hace casi insoportable. Curiosamente, no hay un narrador-testigo que hable de una experiencia ocurrida a un tercero o terceros y que él ha presenciado sino que se trata de un narrador en primera persona que cuenta su propia experiencia, lo cual, junto con la cita inicial de Keats, refuerza todavía más la idea de una concepción autobiográfica, o mejor dicho auto-onírica, de este relato.

²¹⁰ H. P. Lovecraft, Omnibus 2. Dagon and other macabre Tales, op. cit., página 147.

²¹¹ H. P. Lovecraft, Omnibus 3. The Haunter of the Dark, op. cit., página 11.

Entre finales de 1921 y 1922 Lovecraft escribe cinco relatos más, a saber, *The Quest of Iranon*, *Herbert West: Reanimator*, *The Hound*, *Hypnos* y *The Lurking Fear*. El primero, que narra la historia del trovador Francn, sigue la línea dunsaniana en la que Lovecraft se prodigó durante toda su vida, con mayor o menor intensidad, alternándola con los relatos de Cthulhu. Este argumento plantea similitudes de lo que luego serán las *Martian Chronicles* de Ray Bradbury.

La historia de Herbert West se ha hecho quizá más famosa por varias versiones en cine de serie b estadounidense que por su verdadero mérito literario dentro del corpus de H.P. Lovecraft, aunque hay que reconocerle dos méritos indudables. En primer lugar, su longitud de casi cuarenta páginas, que le hace adoptar a Lovecraft un formato más largo que el que había utilizado hasta entonces para sus narraciones dunsanianas mucho más cortas. Este esfuerzo le hace trabajar en la línea de la construcción de relatos más elaborados y complejos, aunque en este caso no alcanza la fuerza creativa de algunos relatos anteriores más cortos como *The Music of Erich Zann*. En segundo lugar, Lovecraft entra en un tema muy atractivo para toda la narrativa fantástica contemporánea y con un claro reflejo en el cine, la resucitación de los muertos: los zombies²¹². El pasaje final de *Herbert West* muestra con total claridad las intenciones de Lovecraft:

"Their outlines were human, semi-human, fractionally human, and not human at all- the horde was grotesquely heterogeneous. They were removing the stones quietly, one by one, from the centuried wall...I am either a madman or a murderer- probably I am mad. But I might not be mad if those accursed tomb-legions had not been so silent".²¹³

Un último elemento interesante de *Herbert West* es su localización en Arkham y las referencias a la Universidad de Miskatonic, lugares memorables de la geografía lovecraftiana de Nueva Inglaterra.

The Hound e *Hypnos* guardan ciertas similitudes en varios aspectos. Por un lado su longitud, que vuelve a ser la habitual para la representación de sueños o pesadillas en formatos literarios (diez páginas cada uno de ellos). Y efectivamente, ésta es también la dinámica común de ambos relatos, la representación más o menos evidente de procesos oníricos. Además, ambos relatos recogen referencias a personajes famosos de la historia europea: en el primero Goya, y en el segundo, Baudelaire.

Sin embargo, hay un aspecto diferenciador que presenta *The Hound* como un relato muy cercano a los *Mitos de Cthulhu* y aunque August Derleth no lo incluye en su enumeración de relatos cthulhuanos, se puede considerar prácticamente como uno de ellos. En él aparece como referencia inmediata el *Necronomicon* del árabe loco Abdul Alhazred:

²¹² Este tema adquiriría caracteres universales sobre todo a partir del comienzo de la era nuclear, que Lovecraft estuvo a punto de presenciar ya que murió en 1937. Y las referencias en el cine en este caso no son sólo de serie b, recuérdese, por ejemplo, *Los sueños de Akira Kurosawa*, que trata este tema desde una perspectiva postnuclear con un marcado carácter japonés.

²¹³ H.P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales*, op. cit., pp. 194- 195.

"Alien it indeed was to all art and literature which sane and balance readers know, but we recognized it as the thing hinted of in the forbidden *Necronomicon* of the mad Arab Abdul Alhazred, the ghastly soul-symbol of the corpse-eating cult of inaccessible Leng, in Central Asia"²¹⁴

Aunque no se menciona a ninguno de los grandes dioses primigenios sí se presenta la búsqueda de un amuleto de jade que desata la persecución de un implacable sabueso con la consiguiente maldición sobre los poseedores del amuleto, todo lo cual recuerda A Night at the Inn de Lord Dunsany como antecedente y, desde luego, a The Call of Cthulhu como inmediata continuación. Hay que recordar que este "acta fundacional" literaria de los Mitos comienza con el descubrimiento por parte del protagonista del extraño amuleto del Profesor Angell que dará pie a la búsqueda del culto a Cthulhu.

El último de los relatos de 1922 es The Lurking Fear, que combina varios temas típicos del horror literario de comienzos del siglo XX como son la casa maldita, la resurrección, en diversas formas, de los muertos y la persecución que estos realizan a los vivos que los han despertado. Hay una obsesión permanente por el mundo "inferior", aquello que reside en el nivel más bajo de la tierra y que normalmente los que viven en la superficie tienden a ignorar:

"Who can, with my knowledge, think of the earth's unknown caverns without a nightmare dread of future possibilities? I cannot see a well or a subway entrance without shuddering..."²¹⁵

Tras el primero de los relatos de 1923, The Festival, perteneciente a la primera fase de los relatos de los Mitos de Cthulhu se llega a una de las narraciones más emblemáticas de Lovecraft, The Rats in the Walls, del cual August Derleth dijo:

"...that unique and memorable horror-tale, 'The Rats in the Walls', quite possibly the best of its kind written in America since 1900"²¹⁶

Hay varias claves importantes en este relato que merecen un análisis y que demuestran la relevancia de este texto dentro de la obra literaria de H.P. Lovecraft. En primer lugar, la presentación, la introducción a la línea narrativa muestra aspectos biográficos del pasado que a Lovecraft le hubiera gustado tener:

"Neither my father nor I ever knew what our hereditary envelope had contained, and as I merged into the greyness of Massachusetts business life I lost all interest in the mysteries which evidently lurked far back in my family tree. Had I suspected their nature, how gladly I would have left Exham Priory to its moss, bats and cobwebs!"²¹⁷

²¹⁴ H. P. Lovecraft, Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales, op. cit., página 200.

²¹⁵ H. P. Lovecraft, Omnibus 3. The Haunter of the Dark, op. cit., página 370.

²¹⁶ August Derleth, Introducción a Omnibus 3. The Haunter of the Dark, op. cit., página 9.

²¹⁷ H. P. Lovecraft, op. cit., página 21.

Sin duda, este párrafo parece una preposición de intenciones sobre a lo que Lovecraft le hubiera gustado tener en su family tree. Para un hombre tan versado en el pasado fantástico de la humanidad no contar con unos antecedentes propios con los que remontarse a épocas anteriores suponía una limitación personal imposible de superar en la realidad; por ello, Lovecraft se sumergió en la fantasía literaria, de forma magistral, para buscarse a sí mismo. Pero seguro que él hubiera preferido ser el propio protagonista de esta historia, *Walter de la Peer*²¹⁸, que vuelve a la ancestral Inglaterra para habitar la ruinesa y decaída mansión familiar de sus antepasados.

En cuanto a los elementos de la narración más característicos cabe destacar la localización en Inglaterra, la ambientación en una mansión ruinesa y la influencia que ésta ejerce sobre el protagonista. La bajada a una cripta escondida que conduce a un mundo subterráneo de horror es otra escena típica de la literatura de horror.

Pero lo más destacable es la recreación de las sensaciones psicológicas del protagonista en cuanto a la percepción de ese interminable deambular de las ratas por los entresijos de la mansión. El final del relato expresa de forma excepcional la perturbante obsesión del protagonista por dichos animales:

"They must know it was the rats; the slithering scurrying rats whose scampering will never let me sleep; the daemon rats that race behind the padding in this room and beckon me down to greater horrors than I have ever known; the rats they can never hear; the rats, the rats in the walls"²¹⁹

La inclusión de elementos narrativos como el gato preferido de *De la Peer*, Nigger-Man, realzan la intensidad hasta un punto que lo convierten en una obra de especial valor dentro de la producción de Lovecraft. Aunque este relato tampoco es considerado por Derleth como perteneciente a los *Mitos de Cthulhu* se puede encontrar en su fundamentación una base muy parecida a la de los *Mitos* ya que el descubrimiento de la gruta del horror bajo la mansión y lo que queda más allá de ella plantea la cuestión básica que tratan los relatos de los *Mitos de Cthulhu* en cuanto al encuentro con otro mundo que se halla en el límite del nuestro. La referencia al dios Nyarlathotep establece definitivamente esta conexión:

"It was the eldritch scurrying of those fiend-born rats, always questing for new horrors, and determined to lead me on even unto those grinning caverns of earth's centre where Nyarlathotep, the mad faceless god, howls blindly in the darkness to the piping of two amorphous idiot flute players"²²⁰

El planteamiento encaja plenamente con la estructura habitual de los relatos de los *Mitos* en los que siempre hay un elemento transmisor de la voluntad de los dioses del horror, que a veces es un adorado, o varios, la música (en el caso de *Erich Zann*) o las ratas más concretamente.

El último relato de este año es *The Unnamable*, que pertenece, como ya se ha

²¹⁸ Un curioso nombre que parece sugerir una mezcla de *Walter de la Mare* y *Edgar Allan Poe*, dos de los autores más admirados por H.P. Lovecraft.

²¹⁹ H.P. Lovecraft, Omnibus 3. *The Haunter of the Dark*, op. cit., página 43.

²²⁰ H.P. Lovecraft, Omnibus 3. *The Haunter of the Dark*, op. cit., página 43.

comentado, a la serie de *Randolph Carter*. Ya de 1924 es *Imprisoned with the Pharaohs*, que es una de las colaboraciones más elaboradas de Lovecraft. Esta colaboración se produce con el famoso escapista *Harry Houdini* por mediación de *Weird Tales*, que había propuesto a Houdini la edición mensual de un relato; pero la escasa capacidad narradora de Houdini le llevó a la colaboración con Lovecraft, que puso el estilo de su literatura al servicio de Houdini.

Es decir, se trata de una idea preconcebida a la que Lovecraft le pone sus palabras, una forma de ghost-writing a la que Lovecraft no escapó para ganarse la vida, tan sencillo le resultaba coger una pluma y dejar volar su imaginación. Sin embargo, se nota la mediatización de la idea original, que le pone límite al estilo narrativo, llegando a parecer tan prisionero como los propios personajes. Es una época de apertura de Lovecraft hacia la sociedad cultural de su tiempo, y la más apremiante necesidad de dinero le hace entrar en estos pequeños juegos literarios (recuérdese que en este año y justo después de terminar *Imprisoned with the Pharaohs* contrae matrimonio con *Sonia Greene*).

Literariamente, cabe decir que aunque en este relato Lovecraft abandona los parámetros tradicionales de su narrativa y de su concepción de la literatura fantástica debido a la imposición del argumento y del hilo conductor de la narración, no puede resistirse a la inclusión de elementos característicos de su prosa que denotan la verdadera autenticidad del relato:

"Then it did emerge... it did emerge, and at the night I turned and fled into the darkness up the higher staircase that rose behind me; fled unknowingly up incredible steps and ladders and inclined planes to which no human sight or logic guided me, and which I must ever relegate to the world of dreams for want of any confirmation. It must have been a dream, or the dawn would have never found me breathing on the sands of the Gizeh before the sardonic dawn-flushed face of the Great Sphinx".²²¹

Aunque la concepción inicial del relato, su trama narrativa y sus fuentes imaginativas son mucho más débiles que en el resto de relatos de Lovecraft (sin duda, por carecer Houdini de imaginación fantástica), sí se puede apreciar en este párrafo elementos como la introducción de un *it* neutro para referirse a la aparición del ser que acecha desde el otro lado de la realidad. Además, se puede observar cómo la huida desde dentro de la pirámide consigue alcanzar la tensión necesaria para hacer creíble lo que, de hecho, es increíble en nuestro mundo. La narración en primera persona acompaña al resto de aspectos propios del estilo de Lovecraft.

De 1924 es también *The Shunned House* que se enmarca dentro de la época de mayor actividad social de Lovecraft y, a través de su vida matrimonial, se aparta momentáneamente de la reclusión, que fue el estado vital en el que más cómodo se encontró durante toda su existencia. En esta narración Lovecraft vuelve al tema clásico de la casa maldita con una leyenda de destrucción dentro de sí. El patrón se sigue repitiendo cuando el protagonista investiga el archivo que su tío posee sobre la casa y los acontecimientos que en ella se producen. Apartir de ahí el irrefrenable deseo de los humanos de acercarse a lo desconocido lleva a los dos protagonistas a desafiar a la entidad que domina la casa.

²²¹ H. P. Lovecraft, *Omnibus 2*. *Dagon and other macabre Tales*, op. cit., página 68.

Como en muchas situaciones (especialmente en los *Mitos de Cthulhu*) en las que Lovecraft enfrenta sus personajes a poderosos seres de otros mundos, la destrucción de los protagonistas, llegado el caso, nunca se produce de forma física y definitiva sino que parece haber una variación del concepto científico de que la materia no se crea ni se destruye sino que sólo se transforma y, en este caso, *Elihn Whipple* parecer ser "absorbido" por la entidad a la que se enfrenta.²²²

Los tristes acontecimientos que padeció Lovecraft en su vida matrimonial con *Sonia Greene* y en su vida social en Nueva York se reflejan de forma evidente en el primer relato de 1925, *He*. En él se aprecia una pérdida de intensidad, recreándose en el pesimismo latente del autor que, por aquella época, se encontraba totalmente abatido por la enorme ciudad en la que tenía que vivir y a la cual aborrecía profundamente:

"So instead of the poems I had hoped for, there came only a shuddering blackness and ineffable loneliness; and I saw at last a fearful truth which no one had ever dared to breathe before..."²²³

Claro que, si pesimista es la imagen de Nueva York en 1925 mucho peor es la del futuro que llega a ver el personaje, y en ello, ciertamente, no le faltaba mucha razón. Desde luego, para un hombre de Nueva Inglaterra que había vivido toda su vida rodeado del ambiente provinciano y tradicionalista de Providence la inmersión en la desconocida ciudad que Nueva York empezaba a ser fue una experiencia en extremo desagradable y su visión de las futuras concentraciones urbanas así lo refleja:

"For full three seconds I could glimpse that pandemoniac sight, and in those seconds I saw a vista which will ever afterward torment me in dreams. I saw heavens verminous with strange flying things, and beneath them a hellish black city of giant some terraces with impious pyramids flung savagely to the moon, and devil lights burning from unnumbered windows. And swarming loathsomely on aerial galleries I saw the yellow, squint-eyed people of that city..."²²⁴

El siguiente relato de este año, *In the Vault*, continúa en una línea apartada de la esencia básica que movía a Lovecraft a escribir ficción fantástica de horror. Probablemente, los avatares de su vida social en esta época se descentraron del proceso continuo que él siempre deseó seguir y que culminó con los *Mitos*. Es decir, éstos son relatos con temas desconectados de la idea global sobre la que Lovecraft escribió los *Mitos de Cthulhu* y otros muchos cuentos. *In the Vault*, que se encuentra en esta situación, gira en torno a las relaciones de los muertos con los vivos, pero el último relato de aquel año de 1925, *The Horror at Red Hook*, aunque sin entrar de lleno en el ámbito de los *Mitos de Cthulhu* sí ofrece una perspectiva algo diferente de la de los relatos anteriores.

Y la prueba más evidente de ello es la cita de *Arthur Machen* con la que

²²² Sprague de Camp realiza, en su biografía a Lovecraft, una detallada descripción del origen real de esta casa, de su emplazamiento y de las circunstancias que rodearon su leyenda. Página 208, véase *Bibliografía*.

²²³ H. P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales*, op. cit., página 271.

²²⁴ H. P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales*, op. cit., página 279.

Lovecraft inicia el relato, muy significativa y reveladora de lo que sería inmediatamente la aparición definitiva de los Mitos de Cthulhu:

"There are sacraments of evil as well as good about us, and we live and move to my belief in an unknown world, a place where there are caves and shadows and dwellers in twilight. It is possible that man may sometimes return on the track of evolution, and it is my belief that an awful lore is not yet dead"²²⁵

A continuación, el relato progresa con una extraña mezcla de ambiente de Nueva Inglaterra con referencias a las "muchedumbres" neoyorquinas que Lovecraft estaba sufriendo (seguramente los caracteres orientalistas de los personajes provienen de lo que vio en las calles de Nueva York). Además, en el desarrollo del argumento hay una cierta injerencia de elementos propios de Lovecraft (que poco después cristalizarían de forma completamente original en los Mitos de Cthulhu) con elementos tradicionales de la brujería y los ceremoniales satánicos:

"Here cosmic sin had entered, and festered by unhallowed rites had commenced the grinning march of death that was to rot us all to fungous abnormalities too hideous for the grave's holding. Satan here held this Babylonish court, and in the blood of stainless childhood, the leprous limbs of phosphorescent Lilith were laved. Incubi and succubae howled praise to Hecate, and headless moon-calves bleated to the Magna Mater [...] Moloch and Ashtaroth were not absent..."²²⁶

Nos encontramos justo en el estadio anterior a la aparición definitiva de los Mitos de Cthulhu. Lovecraft ya consigue alcanzar los momentos de tensión que luego se harían célebre y, aunque le falta una cierta organización temática, se perfila ya el horror acumulativo de los Mitos.

Pero antes de la elaboración de The Call of Cthulhu, verdadera acta fundacional de los Mitos de Cthulhu (aunque hay que tener en cuenta todos los elementos que han ido apareciendo de forma más o menos esporádica en los relatos previos a los Mitos, especialmente en The Nameless City, The Festival y The Hound), Lovecraft escribe por encargo de W. Paul Cook Supernatural Horror in Literature, su trabajo de ensayo más importante que le supuso un esfuerzo de ocho meses de sistemática lectura y análisis de casi todas las áreas de la literatura de horror hasta su fecha. Además, abandona Nueva York y se vuelve a instalar en Providence.

Estos dos elementos acaban por determinar las bases para el nacimiento definitivo de los Mitos de Cthulhu ya que el primero de esos elementos le otorgó unos conocimientos sobre la literatura de horror que muy pocos de sus contemporáneos en todo el mundo hubieran podido igualar y el segundo le concedió la paz de espíritu que necesitaba para transformar en literatura aquel enorme universo de temores y horror que encerraba su mente. Pero en 1926 Lovecraft todavía sigue escribiendo relatos no estrictamente relacionados con los Mitos, siendo Cool Air, Pickman's Model y The Strange High House in the Mist prácticamente los últimos, todos ellos de 1926, no relacionados con los Mitos de Cthulhu (a excepción de los asociados con la serie de

²²⁵ H. P. Lovecraft, Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales, op. cit., página 283.

²²⁶ H. P. Lovecraft, Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales, op. cit., página 303.

Charles Dexter Ward y los de los últimos años de su vida: In the Walls of Eryx y The Evil Clergyman)

Cool Air entra dentro de los relatos más profundamente influidos por una de las venas literarias de Edgar Allan Poe. De una forma u otra, Poe influyó en gran parte de las obras de Lovecraft y Cool Air refleja esta influencia permanente de Poe. En este caso, Lovecraft se adentra por la senda de la investigación de hechos sobrenaturales con instrumentos científicos aunque, ciertamente, la frontera entre la vida y la muerte y su modificación por medio de la ciencia ya se había subyugado antes, por ejemplo en Herbert West, Reanimator. Los paralelismos con The Facts in the Case of M. Valdemar de Poe son evidentes desde el planteamiento e incluso ya en los nombres de origen español de ambos protagonistas. Un individuo con profundos conocimientos de medicina que sin embargo trascienden la ciencia normal se enfrenta, o se ha enfrentado ya, a un proceso que le debía llevar a la muerte pero mediante una extraña terapia consigue detenerla. En el caso de Valdemar la hipnosis funciona como elemento de detención de la muerte; en el caso de Muñoz es el aire frío de un refrigerador el que permite vivir al médico español más allá de la muerte.

Pickman's model adelsanta en cierta forma uno de los motivos más característicos de The Case of Charles Dexter Ward al introducir a través de la pintura una puerta entre dos mundos con realidades distintas. En el caso de Ward esta conexión reúne o reaviva al protagonista con su antecesor. En el caso de Pickman la pintura refleja una realidad de otro mundo.

The Strange High House in the Mist pertenece al ámbito de los relatos más puramente lovecraftianos aunque con una peculiar simbiosis de elementos de la tradición mitológica y de la propia cosmogonía del autor. El entorno es Kingsport y unos acantilados cercanos donde el filósofo veraniego Thomas Olney se siente fascinado por una extraña casa que surge siempre desde una elevación por encima de la densa niebla que le llega desde el mar. El relato a partir de ahí profundiza en el enfrentamiento del hombre terrenal con las realidades escondidas de nuestro mundo y, de esta forma, Olney escucha a través del barbudo y misterioso habitante de la casa relatos de otros mundos desde la Atlántida hasta los Elder Ones.

La terminología insiste en lugares míticos de los relatos de Cthulhu como Hatheg Ksa, Uthar, River Skai, Kadath, etc. En el relato aparece Neptuno transportando a Olney por el mar y Nodens, el dios del gran abismo. El mar actúa, por lo tanto, como un elemento que ejerce un fuerte flujo de atracción/rechazo en los personajes de Lovecraft además de ser, en muchas ocasiones, el lugar desde el cual se transmiten las conexiones con otros mundos, con otros seres o con otra realidad:

"They say, too, that the fierce aurora comes oftener to that spot, shining blue in the north with visions of frozen worlds...And the mists of the dawn are thicker, and sailors are not quite so sure that all the muffled seaward ringing is that of the solemn buoys"²²⁷

Además del mar aparece la casa, elemento importante del paisaje de Nueva Inglaterra que, en este caso, se cuelga sobre los acantilados para convertirse en puerta de otros mundos escondidos en el océano.

²²⁷ H. P. Lovecraft, Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales, op. cit., página 319.

Apartir de 1926 y hasta el final de su vida Lovecraft dedica prácticamente todos sus esfuerzos creativos a desarrollar lo que en su mente había sido una idea permanente, los *Mitos de Cthulhu*, aunque él nunca llegara a denominarlos de esta forma. En los últimos años de su vida Lovecraft volvió a realizar colaboraciones literarias con amigos de su entorno (por ejemplo Hazel Heald, William Lumley, August Derleth y, sobre todo, Robert Bloch) y en 1935 escribe con Kenneth Sterling *In the Walls of Eryx*, tal vez la más ambiciosa de estas colaboraciones aunque bien es cierto que, pese a su extensión de casi cuarenta páginas, la influencia de Lovecraft se nota menos que en los relatos compartidos, por ejemplo, con August Derleth. Del mismo año que *The Hunter of the Dark*, el último relato de los *Mitos de Cthulhu*, *In the Walls of Eryx* no se puede adscribir completamente como una obra de Lovecraft puesto que no contiene sus rasgos característicos y desde las primeras líneas se pueden percibir las diferencias de concepto:

"I reached the main landing on Venus March 18, terrestrial time; VI, 9 of the planet's calendar. Being put in the main group under Miller, I received my equipment, watch tuned to Venus's slightly quicker rotation- and went through the usual mask drill"²²⁸

Aunque Lovecraft escribió muchos relatos sobre el horror cósmico y sus consecuencias para los humanos, nunca se llevó sus historias más allá de la atmósfera terrestre (bien es cierto que el ambiente de *At the Mountains of Madness* puede parecerse más al de esta historia que al de otras localizadas en Nueva Inglaterra), siendo éste el planteamiento inicial de Sterling que traslada la narración a Venus en un avance hacia la ficción científica del futuro que situará los confines de nuestro territorio no ya en el Polo Norte o en el Polo Sur sino incluso más allá de la Vía Láctea²²⁹. Donde más se nota su revisión es en la tensión conseguida en algunos párrafos y que demuestra que el toque de Lovecraft podía agrandar relatos que de lo contrario hubieran sido meros entretenimientos de la época:

"I believed I knew why these repulsive beings were hovering expectantly around me. I believed, too, that I had the secret of the transparent structure at last. The alluring crystal which I had seized, the body of the man who had seized it before me - all these things began to acquire a dark and threatening meaning"²³⁰

El último relato de su vida fue *The Evil Clergyman*, en donde retoma la estructura típica de sus cuentos de horror con una narración más subyugante que

²²⁸ H. P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales*, op. cit., página 321.

²²⁹ En Estados Unidos esta vía de evolución de la literatura fantástica ha sido y es tremendamente productiva. Sin duda, su historia reciente les ofrece una perspectiva hacia el espacio que falta a muchos otros escritores del mundo. Uno de los ejemplos más destacables es Ray Bradbury (*The Martian Chronicles*, por poner un único caso) que no solo comenzó a escribir en *Weird Tales* sino que además con posterioridad realizó trabajos conectados con los escritores de los *Mitos de Cthulhu*, como sus introducciones a obras de Clark Ashton Smith. Como se puede observar, la línea ininterrumpida que une la evolución de la literatura fantástica es un continuo que conecta la fantasía imaginativa de muchos escritores y lectores.

²³⁰ H. P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales*, op. cit., página 344.

descriptiva. Se inicia con la curiosidad de un hombre de letras por una habitación donde vivió alguien de extraña condición. El relato deriva hacia la transposición del cuerpo del clérigo perverso al del protagonista mediante un extraño proceso en el cual, tras una especie de exorcismo de un grupo de religiosos encabezados por un obispo, se queman los tratados que poseía el perverso sacerdote procedentes todos de escritores, que de una forma u otra, trabajaron con saberes ocultos como Paracelso, Albertus Magnus, Trithemius, Hermes Trismegistus y Berellus, algunos en lenguas conocidas, otros en alfabetos desconocidos.

Aunque este relato no alcanza los momentos de tensión característicos de los mejores trabajos de Lovecraft sí hay una sugestiva atracción hacia el mundo de la magia negra y, además, la ya avanzada enfermedad de Lovecraft se puso ante sí la muerte, tema con el que juega de forma colateral aunque subyacente; este relato ofrece una perspectiva menos dramática de este cambio radical en la condición humana ²³¹:

"Realizing he was about to hang himself, I started forward to dissuade or save him. He saw me and ceased his preparations, looking at me with a kind of triumph which puzzled and disturbed me. He slowly stepped down from the chair, and began gliding toward me with a positively wolfish grin on his dark, thin-lipped face" ²³²

Como se puede observar, en un momento dado la sola intención de salvar al perverso clérigo sirve para un traspaso de identidades que condenan al curioso a portar para siempre el aspecto del clérigo ²³³. Aparte de los autores de tratados de saberes ocultos ya mencionados, este relato comparte con los *Mitos de Cthulhu* la idea fundamental de la existencia de fuerzas ajenas a lo humano que a veces interfieren con los hombres que se atreven a mirar un poco más allá de lo que la prudencia aconseja.

3.3 El Círculo de Lovecraft

Este tema podría ser tomado desde dos vertientes o perspectivas claramente diferenciadas. Por un lado, la posición biográfica, que se podría estudiar, como de hecho ya hicieron en su momento August Derleth y Sprague de Camp entre otros y en la actualidad D.T. Joshi, y en segundo lugar está la perspectiva de un estudio de las relaciones sociales y literarias de H.P. Lovecraft como elemento dinamizador y conector de los *Mitos de Cthulhu*. Este último aspecto es el que más nos importa aquí ya que el denominado Círculo de Lovecraft constituye una de las piezas imprescindibles para el desarrollo, como movimiento literario, de los *Mitos* aunque desde la perspectiva adoptada en este estudio lo verdaderamente sustancial es el texto, el movimiento de ideas y la creación artística en función de la propia literatura, es decir, la realización final de las diversas imaginaciones de los escritores interesados en

²³¹ Y de hecho, ésta es una muestra de cómo Lovecraft aunque no se proclamara religioso mantenía una personalísima creencia en la transfiguración de los cuerpos en almas, herencia, sin duda, de su educación cristiana que determina no solo su personalidad sino también parte de su literatura.

²³² H.P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales*, op. cit., página 360.

²³³ Lovecraft utiliza en este caso el recurso de la maldición y, aunque a una escala menor, recuerda el caso de *Le Juif Errant* de Eugène Sue.

desarrollar nuevas vías de ficción fantástica en las primeras décadas del siglo XX en Estados Unidos.

3.3.1 Las relaciones sociales de H.P. Lovecraft

No se debe asumir un posicionamiento erróneo que hiciera pensar que Lovecraft fue lo primero y a partir de él surgió lo demás. Como se ha planteado desde el principio en esta tesis, la literatura fantástica ha evolucionado en un continuo desde el comienzo de los tiempos hasta la actualidad, y pretender que el surgimiento de figuras casualmente iluminadas por la luz de las críticas tradicionalistas del realismo haya sido el punto culminante de la literatura fantástica indicaría un desconocimiento profundo del tema.

Lovecraft es una figura destacada, importante e influyente pero no hace más que añadir un eslabón a la interminable cadena de la imaginación hecha arte en la literatura. Por ello, hay que tener en cuenta que los escritores que de manera informal se agruparon, por decirse así, estéticamente -dado que nunca hubo una idea prefijada de asociacionismo, hecho éste imposible entre imaginaciones de espíritus libres difícilmente clasificables-²³⁴ en torno a Howard Phillips Lovecraft no buscaron en él un abanderado intelectual (cosa que desde luego él seguro que nunca quiso ser) sino que por pura inercia se acercaron ante la fascinación (para sus sensibilidades) de una personalidad que encerraba un poder imaginativo singular. Y pese a su contacto literario en los Mitos de Cthulhu, las producciones de Clark Ashton Smith, Robert E. Howard y H.P. Lovecraft, por ejemplo, fueron bien diferentes, aunque entre sí se admiraron sinceramente.

Aunque parezca extraño el término "sinceridad" es uno de los puntales de este movimiento literario, como en otros se da el "compromiso", la "rebelión", la "marginación", la "transformación", etc. En este caso, la "sinceridad" suponía la autenticidad en la creación, la espontaneidad en los comportamientos y la libertad de compromisos editoriales o comerciales a la hora de escribir.

Por ello, el valor máximo de los Mitos de Cthulhu se basa en la espontaneidad de su surgimiento y de su evolución, constituyendo un caso excepcional de agrupación artística completamente desinteresada. Y no por esa falta de compromisos tácitos pasan los Mitos a ser un simple juego; cada relato encierra dentro de sí muchos de los miedos y temores no solo personales de sus autores sino a nivel colectivo de las propias sociedades occidentales, en crisis de identidad ya en aquella época y sin ideales, gracias al consumo apoyado por la tecnología.

Pero también es cierto que el tipo de relaciones sociales que mantuvo durante

²³⁴ Este hecho define de alguna forma la propia idiosincrasia de los autores de los Mitos de Cthulhu y los diferencia definitivamente de movimientos literarios o de pensamiento, que por su propia condición tienden a sindicarse a sus componentes. La irreductible imaginación del auténtico escritor de literatura fantástica raramente tiene necesidad de buscar apoyos sociales, políticos o académicos para avanzar en su trabajo. Mayormente, la asociación con otros escritores se produce por comunicación estética, es decir, se descubren los unos a los otros en función de su soledad y no de sus necesidades, y al compartir ese sentimiento entran en contacto sus mundos creativos.

su vida H.P. Lovecraft fue decisivo para la formación de un Círculo relacionado con él capaz de participar en una idea literaria por propia animación personal de cada uno de sus miembros y que derivó con el paso de los años en un auténtico movimiento literario abierto, sin estatutos pero con una fuerza imaginativa compartida que pocas veces se ha dado. Hay que tener en cuenta que desde el punto de vista del sector de la literatura fantástica algunos relatos del Círculo de Lovecraft son insuperables en su ámbito y exceden en calidad, vigor y desarrollo imaginativo a los de Poe, Hawthorne o Bierce los grandes antecesores estadounidenses. Y no es ésta una afirmación banal; simplemente hay que leer, por ejemplo, *The Black Stone* de Robert E. Howard, abstrayéndose del tamaño con que figuren las letras de su nombre en las enciclopedias en comparación con los más renombrados autores.

Y para que estos escritores pudieran llegar a contactar en una idea literaria formando una corriente artística hizo falta una personalidad lo suficientemente atractiva como para acercarse a todos como un polo magnético, mezclándose luego y compartiendo ideas y hasta relatos. La personalidad de Lovecraft cumplió esa función de imán adonde llegaron muchos (no necesariamente de forma física sino simplemente por carta) para confluír y conocer no sólo a Lovecraft sino a los demás que llegaban atraídos a él.

De las relaciones sociales de Lovecraft hay que señalar en primer lugar que éstas no fueron en absoluto convencionales y que, de hecho, muchas nunca llegaron a materializarse físicamente sino que transcurrieron con el pasar de los años a través de innumerables cartas que iban y venían y que contenían largas y profundas conversaciones en fases, como se puede comprender por las palabras de A.M. Wilson en el apartado dedicado a August Derleth en el *Dictionary of Literary Biography* ²³⁵:

"It was about this time that Derleth began a long and fruitful correspondence with H.P. Lovecraft, which continued until Lovecraft's death. Though the two men never met, they exchanged letters several times each month [...] Lovecraft also helped guide and form Derleth's reading and taste, and encouraged his writing. In later life, Derleth published Lovecraft's work at his Arkham House publishing company, wrote prefaces for several editions of Lovecraft's stories, and, with Donald Wandrei, edited a collection of Lovecraft's letters. He also used notes left by Lovecraft to write a series of stories, which were later published under both names".

La relación entre Lovecraft y Derleth ilustra el tipo de actividad social que llevó Lovecraft durante gran parte de su vida, sin grandes apasionamientos consiguió ilusionar a la gente sensible a la que trataba con su vocación de escritor solitario, fracasado comercialmente pero ilustre en el campo de la imaginación.

3.3.2 El agrupamiento en torno a H.P. Lovecraft

Al contrario que ha pasado en otros fenómenos literarios y artísticos en los cuales una figura irradiaante ha congregado en torno a sí a un buen número de admiradores y seguidores, en este caso el agrupamiento en torno a H.P. Lovecraft se produjo más bien por la atracción y coincidencia de ideas y por el constante fluir de

²³⁵ A. M. Wilson, "August Derleth: A Bibliography", *Dictionary of Literary Biography*, Metuchen, New Jersey, Saccrow Press, 1983, página 204.

correspondencia entre Lovecraft y el resto de los miembros de su Círculo así como entre los propios correspondientes de Lovecraft.

Y además, entre ellos no se aprecian aparentemente coincidencias en tendencias sociales, políticas, sexuales, académicas o de cualquier otro tipo y, de hecho, no se influyeron los unos a los otros en estos aspectos ²³⁶

La cuestión que se plantea a continuación es por qué se produjo entonces ese cierto agrupamiento en torno a Lovecraft. Observando los mundos fantásticos creados por algunos miembros del Círculo de Lovecraft (como por ejemplo Zothique de Clark Ashton Smith o los mundos de Conan de Robert E. Howard) se puede observar que son universos muy completos y cerrados en los que cabe poca aportación personal exterior de otros colaboradores.

En este caso, la enorme grandeza (también en un cierto sentido la afortunada casualidad) de esta parte de la obra de Lovecraft consiste en plantear una serie de principios básicos no fijos que permiten la adición o sustracción de elementos espontáneamente. No es que fuera la de Lovecraft una especial personalidad para atraer al resto de sus contemporáneos literarios de lo fantástico por sí misma sino que la forma en que planteó sus relatos de Cthulhu permitió una concentración de ideas y de motivaciones en torno a él sin que esto supusiera que fuera el de mayor capacidad intelectual ni literaria (ni tampoco personal). Cualquiera de los autores más productivos del Círculo podría haber formado el núcleo de este movimiento para el que todos estaban, de una forma u otra, predispuestos.

3.3.3 Los componentes del Círculo de Lovecraft

Habría en principio dos formas de entender el llamado Círculo de Lovecraft. Por un lado, se trataría de un fenómeno mayormente social con connotaciones literarias que afectaría a un número amplio de personas por medio de su contacto personal o epistolar con H.P. Lovecraft. En este ámbito del Círculo de Lovecraft se encontraría gente tan dispar como August Derleth y Clifford Eddy. Además la secuencia espacio-temporal iría desde sus más íntimas relaciones sociales de Providence de comienzos de la década de los años veinte (por ejemplo, el matrimonio Eddy) hasta sus conocidos en el mundo editorial de Nueva York de la década de los años treinta.

Sin embargo, el aspecto verdaderamente interesante del Círculo de Lovecraft para el objeto de esta tesis es la dimensión estrictamente literaria que fructificaría, de hecho, en el desarrollo de los Mitos de Cthulhu como movimiento literario en lugar de significar simplemente un conjunto de relatos de una misma serie de un único autor.

En este sentido, el Círculo de Lovecraft no se puede considerar como una lista de autores o personas influyentes (artísticamente hablando) que impulsan un movimiento, tendencia o postura literaria. Como todo lo relacionado con los Mitos de Cthulhu, el Círculo de Lovecraft (a partir del cual surgen los Mitos en una forma más

²³⁶ El término "apariencia" si indica que existe una coincidencia en el fondo del espíritu fantástico de cada uno de ellos y aunque Lovecraft de alguna manera agrupa en torno a sí al resto de participantes en los Mitos, cada uno de ellos mantuvo siempre una línea de trabajo individual.

amplia y cuyo germen inicial serían los primeros relatos de H.P. Lovecraft) es algo espontáneo y abierto que no puede sufrir un encasillamiento demasiado estricto ya que la implantación de normas y categorías descuadraría a las personas y a los escritores.

Por lo tanto, se debería entender como el grupo de personas que se relacionó artística y personalmente, bien en contacto directo o sólo por correspondencia, con H.P. Lovecraft, de forma que, a partir de este contacto, se suscitó en estas personas una motivación por contribuir, de una forma u otra, al desarrollo literario de la difusa idea inicial de Lovecraft respecto a los relatos de horror cósmico.

Un aspecto importante que hay que destacar es que la dedicación de los miembros del Círculo a los *Mitos de Cthulhu* nunca fue exclusiva. Cada uno cultivaba su propio estilo literario pero en un periodo determinado ese hacer artístico se dedicó a desarrollar los *Mitos de Cthulhu*.

Como núcleo inicial hay que citar, sin duda, al propio Howard Phillips Lovecraft, a Clark Ashton Smith y a Robert Ervin Howard. A ellos tres les dedicó Sprague de Camp su biografía más que como amigos en lo personal como auténticos compañeros de viaje en la aventura literaria que supuso publicar en *Weird Tales*. El principal contacto entre los tres fue el epistolar y aunque desde luego Lovecraft y Howard se conocieron y discutieron en profundidad lo hicieron sin llegar a encontrarse nunca personalmente marcando además su muerte, producida en un espacio de tiempo de un año, el declive definitivo de *Weird Tales*, en una época en la que por añadidura Clark Ashton Smith dejó de escribir prosa para dedicarse casi por completo a la poesía.

Como autores literarios y por su contemporaneidad y calidad son ellos los que marcan el núcleo central del Círculo de Lovecraft en el sentido estrictamente literario²³⁷ tal y como afirma, en un sentido más amplio, S. Peacock:

"Writing in a tradition which traces its roots back to the works of the macabre, Smith and fellow contributors Lovecraft and Robert E. Howard (creator of Conan the Barbarian) defined the "golden age" of the pulp magazine *Weird Tales*"²³⁸

Otros dos personajes relevantes para los *Mitos de Cthulhu* y contemporáneos de Lovecraft fueron Frank Belknap Long y August Derleth. Con el primero Lovecraft mantuvo una relación personal directa y fluida; de hecho, Long fue uno de los que mejor llegó a conocerse personalmente. En lo literario, Frank Belknap Long hace una contribución muy interesante aunque limitada en extensión, pero también puede participar, por ciertos relatos, del calificativo de miembro partícipe en los *Mitos de Cthulhu*.

En cuanto a August Derleth, Lovecraft nunca llegó a conocerse en vida, aunque su relación por correspondencia fue muy intensa, pero sin embargo a su muerte fue una pieza clave para la difusión de la obra de Lovecraft. En primer lugar porque rescató del olvido su obra, acción ésta que proyectó los *Mitos de Cthulhu* fuera de su círculo

²³⁷ Se podría hablar de un Círculo mucho más amplio referido más concretamente a las amistades y correspondencias de Lovecraft, pero ése es un tema más bien biográfico.

²³⁸ S. Peacock, "Smith, Clark Ashton", *Contemporary Authors*, volumen 143, Detroit, Gale Research, 1994, página 403.

inicial²³⁹. En segundo lugar, terminé algunos relatos de Lovecraft a partir de sus notas iniciales²⁴⁰ y dedicó parte de sus esfuerzos literarios a participar en los *Mitos de Cthulhu* ya más como continuador, utilizando elementos tradicionales de los *Mitos* e introduciendo nuevas figuras. En última instancia, Derleth fue el creador de *Arkham House*, la editorial estandarte del movimiento que se ha dedicado en sus fructíferos años de existencia a rescatar del olvido a autores del género y a retomar la obra de los viejos autores británicos en Estados Unidos.

Otras dos personas que estuvieron estrechamente relacionadas con Lovecraft y que realizaron en mayor o menor medida alguna actividad literaria fueron Robert Barlow y Donald Wandrei. Este último desarrolló una carrera literaria profesional amplia y con cierto éxito, participando también en los *Mitos de Cthulhu*. Además, fue el gran artífice, junto con August Derleth, de la revitalización de la obra de Lovecraft, realizando la publicación de las dos primeras recopilaciones de relatos de Lovecraft y potenciando la editorial de August Derleth (y por extensión de los propios *Mitos de Cthulhu*), *Arkham House*.

En cuanto a Robert Barlow, su polifacética y desorganizada vida artística le impidió centrarse en un campo concreto con la dedicación necesaria pero sí realizó curiosos experimentos literarios con Lovecraft, como *The Battle of the End of the Century*, una colaboración literaria de corta extensión en la que se hace referencia directa a Robert E. Howard, Frank Belknap Long y Bernard Dwyer, entre otros, bajo los habituales pseudónimos que utilizaban los miembros del Círculo de Lovecraft en su correspondencia y en sus creaciones literarias.

Otro de los jóvenes que cultivó la amistad por correspondencia de Lovecraft y que no solo practicó su literatura dentro del ámbito de los *Mitos de Cthulhu* sino que además participó activamente con Lovecraft en la recreación de la maravillosa experiencia literaria del intercambio de personajes e historias con él fue Robert Bloch. Independientemente de su relación con el genial escritor de Providence la obra propia de Bloch, tanto dentro de los *Mitos de Cthulhu* como de forma más general, es de gran relevancia. En el ámbito de los *Mitos de Cthulhu* se podría afirmar que Bloch fue el continuador directo de los *Mitos* a partir del núcleo inicial principal (Lovecraft, Smith y Howard), introduciendo en sus relatos elementos nuevos de su tiempo²⁴¹.

La única mujer que llegó a participar literariamente en los *Mitos de Cthulhu* fue Hazel Drake Heald, que conoció a Lovecraft precisamente a través de su Círculo de amistades, concretamente por medio del matrimonio Eddy. Esta amistad inicial (que luego no se desarrollaría más allá) de 1932 produjo una colaboración literaria mediada

²³⁹ Sin esta difusión personajes tan relevantes para la evolución moderna de los *Mitos de Cthulhu* como J. Ramsey Campbell o Brian Lumley no hubieran tenido fácil acceso a los relatos de los *Mitos* y difícilmente hubieran participado en su continuación.

²⁴⁰ Estos relatos aparecerían más tarde como colaboraciones.

²⁴¹ La relación de Bloch con Lovecraft comienza a principios de la década de los años treinta y continúa hasta el final de la vida de Lovecraft. Poco después de la muerte de Lovecraft (1937) sobreviene la Segunda Guerra Mundial con el holocausto nuclear como colofón final y este acontecimiento produce una revolución en la sensibilidad artística del mundo entero. Bloch introduce en sus relatos posteriores a la guerra elementos de la era atómica, desconocida para Lovecraft.

por los Eddy, traduciénndose en cuatro relatos firmados por Heald que en su momento fueron revisados por Lovecraft. En el fondo se trata de narraciones elaboradas a medias con un argumento inicial de Heald y una caracterización general de Lovecraft, que introdujo elementos característicos de los Mitos de Cthulhu.

3.3.4 Interrelaciones personales y colaboraciones literarias

Un elemento fundamental para el surgimiento de los Mitos de Cthulhu es el compendio de relaciones personales que los diferentes autores relacionados en el apartado 3.3.3 mantuvieron entre sí y las colaboraciones literarias (unas más serias y profesionales, otras meros juegos experimentales y lúdicos) que se derivaron de esas relaciones.

En lo artístico hay un hecho indudable y que difícilmente permite excepciones; las grandes obras de creación son un trabajo personal, único y aislado. El artista, cualquiera que sea su especialidad, da lo mejor de sí mismo cuando se queda solo frente al lienzo, al papel, al barro, al piano o simplemente ante sí mismo. Las colaboraciones son un estímulo o incluso un divertimento pero no merecen la importancia literaria que pueden llegar a tener At the Mountains of Madness de Lovecraft o The Black Stone de Robert E. Howard, por poner dos ejemplos significativos para el desarrollo de los Mitos de Cthulhu como entidad literaria, con valor puramente intrínseco, y no sólo como fenómeno estético. En este caso, los mejores relatos de cada autor son los que proceden de una elaboración personalizada y concienzuda.

Por ello, a la hora de hablar de las colaboraciones se ha de hacer con una cierta distancia objetiva. Son algo interesante como referencia para conocer el modo de actuar de los autores pero, salvo muy raras excepciones, carecen del valor literario necesario para constituir por sí mismas entidades para estudiar.

Una de las colaboraciones más peculiares entre los miembros del Círculo de Lovecraft fue la que desarrollaron Lovecraft y Bloch. Este experimento afecta directamente a los Mitos de Cthulhu ya que se trata de relatos encuadrados en su temática. Comienza con la elaboración por parte de Robert Bloch de The Shambler from the Stars, con el propio Lovecraft como coprotagonista de la historia; continúa a través de la correspondencia con la petición de Bloch a Lovecraft para que le permitiera "matarse" literariamente y finaliza con la publicación el año siguiente de The Dweller in the Dark, de Lovecraft, en el que aparece Robert Bloch (en el papel de Robert Blake) como protagonista.

Todo este proceso dura un espacio de tiempo más amplio que el que abarcan las publicaciones de ambos relatos en Weird Tales desde septiembre de 1935 hasta diciembre de 1936 puesto que antes, durante y después hay un constante flujo de correspondencia, comentando, desarrollando y participando en las historias.

De sus colaboraciones finales, de mucha menor importancia tanto para la obra de Lovecraft como para el corpus de los Mitos de Cthulhu, cabe destacar la rescritura del relato de William Lumley Alonso Tyler's Diary, en el que introdujo algunos elementos menores de los Mitos (el Livre D'Eibon, etc.) y ciertos toques de su estilo personal como la ambientación del sótano de la casa donde transcurre parte de la trama de la historia, que ni siquiera llegó a firmar.

Otro relato que sí firmé junto con Kenneth Sterling (y que por lo tanto sí se considera como suyo y que de hecho ya se ha comentado en el apartado 3.2.4.3) es *In the Walls of Eryx*, y pese a suscribir el relato no ofrece muchas muestras de su estilo propio.²⁴²

Además, Lovecraft mantuvo una constante colaboración literario-epistolar con sus correspondientes pero la mayoría de las cartas no cristalizaron luego en productos literarios concretos, por lo cual permanecen más en el ámbito de lo biográfico que de lo literario.

3.4 El germen de los Mitos de Cthulhu

El germen de los Mitos de Cthulhu hay que buscarlo en la mente y en el espíritu de H.P. Lovecraft en primer lugar, donde se materializó, por un lado, toda la tradición de la literatura fantástica que él había leído y de la cual se había empapado y, por otro, los miedos y temores del comienzo del siglo XX, todo ello evolucionando sin ninguna presión externa, social, comercial o política. Aunque indudablemente Lovecraft tenía sus propias ideas respecto a los acontecimientos que le rodeaban,²⁴³ la evolución de su producción literaria ha sido un ejemplo de independencia personal dentro del marco del siglo XX.

Los Mitos de Cthulhu como tales suponen la materialización literaria de una idea constante en la mente de un hombre y de una afinidad personal y creativa de un grupo de artistas en torno a él. Los Mitos de Cthulhu no son en ningún caso un experimento artístico premeditado (aunque sus posteriores derivaciones hasta nuestros días los hayan llevado a formar parte de manifestaciones culturales -cine, juegos de fantasía, comics, etc.- algunas de cierta calidad e imaginación y otras de desazonables intenciones) sino que representan la expresión espontánea y desinteresada de la mente creativa de un hombre solitario que acumuló sueños en su mente durante muchos años y que luego fue capaz de trasladarlos a la lengua escrita de forma tal que los amantes de la literatura con intereses similares han sido capaces de reconstruir de nuevo esos sueños y pesadillas, representaciones inquietantes de otras dimensiones coexistentes con las nuestras y que nos acechan desde el otro lado de la realidad:

"All my stories unconnected as they may be, are based on the fundamental lore or legend that this world was inhabited at one time by another race who, in practising black magic, lost their foothold and were expelled, yet live on outside ever ready to take possession of this earth again"²⁴⁴

Pero en contra de lo que se pudiera pensar, esta idea no es la esucubración

²⁴² Véase el apartado citado anteriormente.

²⁴³ La xenofobia y el tradicionalismo fueron dos de sus características más destacadas pero siempre desde un plano teórico y, como él mismo reconoció (véase la biografía de Sprague de Camp), nunca creyéndose realmente lo que decía. Aunque en cierta forma admiró los primeros años del nazismo hitleriano él confesó que, con sus ideas, nunca hubiera encajado en la Alemania de la década de los años treinta.

²⁴⁴ Palabras de H.P. Lovecraft recogidas por August Derleth en *H.P.L.: A Memoir*, op. cit.

particular de un solitario y discolo escritor de ficción fantástica. En toda la larga tradición de la literatura fantástica (tan larga como la propia literatura e incluso como los propios sueños del ser humano) hay una constante búsqueda de la verdadera explicación del devenir de nuestras sociedades. Si se parte de un concepto inicial que presuponga la mentira en el planteamiento de nuestras vidas, se puede advertir que se puede dudar de cualquier cosa, como dudó Arthur Machen de las verdades básicas sobre las que se asientan las civilizaciones humanas.

Es decir, qué pasaría si el concepto inicial de que el bien venció al mal en el comienzo de los tiempos fuese un axioma falso y en realidad todos nuestros antepasados hasta nosotros hubieran vivido bajo el dominio de las fuerzas del mal en una constante pugna por mantener su poder. ¿No sería ésta una explicación lógica del terrible dolor que los seres humanos han provocado y han sufrido?

En esta línea de pensamiento han trabajado muchos escritores dedicados a la literatura fantástica y, sin duda, muchas de sus ideas asustan a las sociedades modernas en el final del milenio.

Lo que hacen los *Mitos de Cthulhu* es compilar espontáneamente creencias e inquietudes de este tipo de forma que se crea un universo diferente, extraño y amenazante que nos altera el espíritu.

3.4.1 Cthulhu como catalizador necesario

El concepto de Cthulhu no es algo por sí mismo intrínsecamente especial. Es simplemente la plasmación literaria de una forma de concebir la literatura fantástica. Por lo tanto, no se trata de un concepto o término que haya que analizar individualmente. A la hora de comprender la verdadera dimensión de este fenómeno, Cthulhu no supone nada más que una referencia aunque funciona también como un catalizador, pero no por ello representa toda la génesis del movimiento literario. A partir de este nombre de dios primigenio se desarrolla en torno a él, paralelamente e con posterioridad, una amplia serie de trabajos y colaboraciones literarias que no tratan necesariamente la idea Cthulhu sino que gracias a su posicionamiento se enmarcan dentro de una estructura temática global, evitando así la dispersión y fomentando la concentración enriquecedora de autores, ideas y estilos.

Sobre este parecer puede haber opiniones muy dispares y, de hecho, por ejemplo Rafael Depis en su introducción a la recopilación *Los mitos de Cthulhu de Alianza Editorial* hace hincapié en los condicionantes psicológicos de Lovecraft como elemento catalizador de los *Mitos de Cthulhu*:

"El elemento fundamental de los Mitos, su materia prima -tanto desde un punto de vista genético como estructural- es la angustia cósmica del ateo Lovecraft y su expresión simbólica onírica".²⁴⁵

Sin obviar las evidentes influencias personales de Lovecraft en la creación de los *Mitos de Cthulhu* no hay que desdeñar en absoluto la tradición literaria fantástica como verdadero origen, junto con un grupo de autores sensibilizados especialmente para este tipo de literatura fantástica. Si fuera exactamente como se expresa Depis, nos

²⁴⁵ Rafael Depis, op. cit., página 27.

encontraríamos ante un fenómeno mucho más personal (del tipo *The Lord of the Rings* de Tolkien) que no podría haber llegado a crear inquietudes literarias en autores de finales del siglo XX más de setenta años después de su inicio. Por esto es por lo que Cthulhu actúa como un catalizador que propaga la energía, desde Lovecraft efectivamente, hacia un grupo de creadores con inquietudes literarias de este tipo.

Por otra parte, la evidente falta de coherencia temática de los relatos de Lovecraft permite la apertura de este mundo al grupo de gente que formó parte de su círculo en un primer momento y, posteriormente, a cualquier apasionado del tema que quisiera escudriñar en los miedos más profundos de los seres humanos.

Todas las historias de Cthulhu (como definición generalizadora aunque dentro caben muchas más matizaciones) son independientes las unas de las otras, así como libros para compartir determinados elementos con otros relatos de los Mitos. De esta forma, a través de Cthulhu, las imaginaciones solitarias de una generación excepcional de escritores de literatura fantástica se fueron enriqueciendo con experiencias compartidas que no llegaban a limitarse de forma definida gracias a la ausencia de normas que seguir o de patrones establecidos.

3.4.2 El establecimiento de un nuevo orden literario dentro de la literatura fantástica en Estados Unidos

Aunque la influencia de los Mitos de Cthulhu en la literatura a gran escala no se puede considerar de mucha relevancia, su desarrollo sí supuso un cierto cambio de perspectiva que, junto con otras variantes del género, impulsó un cambio sustancial en la temática y la concepción de la literatura fantástica en Estados Unidos en el siglo XX.

Esta nueva dimensión tiene mucho que ver, desde luego, con la aparición de nuevos ámbitos creativos relacionados con el cosmos. No se puede afirmar que haya algo de la era espacial en los Mitos de Cthulhu. Estos tratan de horrores cósmicos que afectan específicamente a lo terrenal pero también es cierto que estos horrores externos son ajenos de alguna forma a lo que conocemos en nuestro planeta. Lo que harían posteriormente los autores de la literatura fantástica norteamericana sería lanzar estos horrores (o simplemente aventuras cósmicas) a otros planetas o mundos estelares. Aparte del ya mencionado anteriormente Ray Bradbury, cuya conexión con *Weird Tales* es además muy significativa habría una interminable lista ya que la ficción fantástica espacial ha sido una fuente inagotable de creación en Estados Unidos durante este siglo (desde Philip K. Dick con, por ejemplo, *Do Androids think of Electric Sheep?*²⁴⁶ hasta la interminable serie televisiva *Star Trek* con su excelente guionista Gene Roddenberry).

En toda esta línea de sucesión, los Mitos de Cthulhu marcan un estadio importante en la evolución de este género en Estados Unidos.

3.4.3 Los primeros relatos de H.P. Lovecraft dentro de los Mitos de Cthulhu

A la hora de analizar las diversas facetas de los relatos de H.P. Lovecraft

²⁴⁶ Versioneada con diferente contenido en la famosa película de Ridley Scott, *Blade Runner*.

pertenecientes a la serie denominada *Mitos de Cthulhu*, hay que tener en consideración varios aspectos, algunos de los cuales ya han aparecido antes de llegar a este punto pero que conviene resaltar para poder profundizar con solidez en el sentido y la forma de estos trabajos literarios.

Ya se ha mencionado en varias ocasiones que Lovecraft elaboró estas narraciones sin un patrón preconcebido que le guiara de forma sistemática, siendo la espontaneidad uno de los factores que más influyeron en el devenir de los *Mitos de Cthulhu*. Sin embargo, como se irá viendo poco a poco, esta ausencia de sistematización no impide que exista una coherencia interna tanto a nivel de cada narración individual como a nivel de corpus literario.

La coherencia interna de cada relato viene dada por la propia elaboración, que busca en todo momento la uniformidad narrativa manteniendo siempre la tensión propia y sin dejarse forzar por intentos de acomodar las disposiciones de una narración en particular a un todo general. Por ello, no es posible encontrar en ningún relato contradicciones con el marco general de referencia, al mismo tiempo que la independencia de que gozan les hace convertirse en piezas únicas para su valoración y apreciación.

La coherencia a nivel general (en principio, se pueden considerar en torno a trece los relatos que Lovecraft dedicó de forma más específica a la idea de Cthulhu aunque siempre hay que entender que toda la obra de Lovecraft se soporta en un sustrato que no es divisible por partes) se logra tratando un tema global desde diversos puntos de vista. Estamos ante un fenómeno literario con entidades diferenciadas pero que giran en torno a una idea común. Es como si se dispusiera de un mismo prisma con trece caras a través de cada una de las cuales la perspectiva fuera diferente.

De forma más concreta, se puede afirmar que hay un fenómeno cósmico en el espacio (que se materializa en la tierra) al que Lovecraft se refiere desde trece lugares diferentes de nuestro planeta, en momentos del tiempo que también pueden ser distintos, con luces y temperaturas que varían e, incluso, con un movimiento de introspección-retrospección que fundamenta la categoría literaria de estos relatos. Porque uno de los recursos más hábilmente utilizados por Lovecraft es la capacidad para hablar sobre un mismo tema general, bien desde dentro o bien desde fuera, con la misma credibilidad e incluso objetividad.

Este es el caso, por ejemplo, de relatos como *The Festival* o *The Case of Charles Dexter Ward* en los que Lovecraft sitúa un personaje que explica en primera persona su relación desde dentro con los movimientos de adoración de los dioses primigenios, los Great Old Ones, o relatos de pura investigación científica como *The Call of Cthulhu* o *At the Mountains of Madness*, que tratan el tema desde la perspectiva de unos científicos que se interesan por estos fenómenos y que los investigan desde un punto de vista estrictamente profesional, manteniendo su distancia con respecto al contenido de lo investigado y buscando simplemente respuestas a los fenómenos más profundamente inexplicables de nuestro entorno.

Hay que resaltar en este sentido que la esencia de los *Mitos de Cthulhu* no se basa simplemente en el horror cósmico como subgénero literario, ni siquiera en la idea inicial de Lovecraft de una civilización anterior a la humana que ha mantenido su pervivencia hasta nuestros días sino que se da una profunda y emotiva búsqueda del

origen del mal en nuestro mundo, y en todo este movimiento subyace la obsesión por encontrar respuestas para los oscuros enigmas que rodean nuestra realidad.

Aunque, por ejemplo, el realismo llega a mostrar el mal humano en su forma más dura y diáfana, no traspasa la siguiente barrera, que sería la de buscar las causas del propio mal. El realismo describe lo estrictamente visible en toda su crudeza. Los autores de los *Mitos de Cthulhu* tratan de percibir, a través de su poderosa imaginación, el origen inicial de esa realidad tan espantosa que a veces se manifiesta abiertamente.

Sobre estos cimientos que dejan paso a una espontaneidad coherente se construyen los relatos de los *Mitos de Cthulhu* el primero de los cuales,²⁴⁷ *The Nameless City*, (H.P. Lovecraft, 1921), sirve para iniciar el tratamiento concreto de los textos en sí.

The Nameless City está construido en torno a tres protagonistas fundamentales que desempeñan funciones narrativas bien marcadas dentro del relato. En primer lugar, aparece la propia ciudad, que tiene un origen inmediato en la *Carcasa de Ambrose Bierce* y en los ambientes orientales de Lord Dunsany. Hay que tener en cuenta que se trata de un periodo en el que Lovecraft comienza a hacer compatibles simultáneamente sus relatos con influencia de Dunsany (por ejemplo, *The Dream-Quest of Unknown Kadath* de 1920) con sus primeros relatos de inspiración más personal. De hecho, Lovecraft no oculta su intensa afición literaria por Lord Dunsany, citándose en uno de los momentos álgidos del relato:

"I repeated queer extracts, and muttered of Afrasiab and the daemons that floated with him down the Oxus; later chanting over and over again a phrase from one of Lord Dunsany's tales- 'The unreverberate blackness of the abyss'".²⁴⁸

La ciudad atrae al investigador, el segundo de los elementos constituyentes del relato, como un verdadero laberinto que el personaje humano tiene que desenmarañar para llegar a alcanzar el poderoso trofeo del conocimiento (en este caso el conocimiento de esa terrorífica civilización perdida, el tercer elemento determinante del relato).

Por lo tanto, dentro del marco establecido para la narración (un investigador que encuentra en *Arabia*²⁴⁹ la terrible ciudad sin nombre y que se adentra en ella para tratar de extraerle su secreto), Lovecraft va introduciendo los elementos de la estructura

²⁴⁷ Siempre según la clasificación de August Derleth aunque como se apuntó en el apartado 3.2.4.3 a veces esta lista se podría matizar.

²⁴⁸ H.P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales*, op. cit., página 135. A esta referencia a Lord Dunsany se sigue otra al poeta irlandés Thomas Moore con la introducción de unos versos de corte oscurantista. El proceso de conformación de los relatos de los *Mitos de Cthulhu* tiende a ser acumulativo y, en este sentido, la referencia a las lecturas previas no es solo una muestra del enorme caudal de lectura acumulado por Lovecraft sino también de la necesaria aportación de la literatura fantástica anterior para el surgimiento de los *Mitos de Cthulhu*.

²⁴⁹ Esta localización orientalista es sin duda de influencia dunsaniana. En posteriores relatos, Lovecraft se dejaría llevar más por sus propias obsesiones personales.

general de forma que el relato adquiere no solo su propia identidad individual sino que además se asocia a un posterior movimiento que ya va definiendo sus líneas generales. Así, Lovecraft alude a otras ciudades míticas de la literatura fantástica (*Sanath the Doomed, It*) e incluye por vez primera el famoso parateo del árabe loco Abdul Alhazred:

"It was of this place that Abdul Alhazred the mad poet dreamed on the night before he sang his unexplainable couplet:

'That is not dead which can eternal lie,
And with strange aeons death may die.'"²⁵⁰

De esta forma comienza la introducción de párrafos creados a partir de libros de saber oculto inventados, contribuyendo a aumentar la sensación de autenticidad del mundo oculto que convive junto a nuestro mundo real.

La secuencia lógica de la narración se prolongaría de esta forma: Leyenda original (folclore popular) - Explorador solitario - Ciudad antigua y perdida - Ruinas (trabajo arqueológico) - Templo (lugar sagrado en todas las civilizaciones) - Religión (adoración) - Túnel (conducto hacia las profundidades-saber desconocido) - Ansia de conocimiento (que en Lovecraft siempre vence al miedo propio del humano) ® Arte pictórico (medio de transmisión de la historia)²⁵¹ - Cueva (umbral hacia el abismo que contiene la resolución definitiva) - SIGNOS DE VIDA (cambio de ritmo, se pasa de la investigación arqueológica a la aventura fantástica) - Descubrimiento - Salvación (la luz del día rescata al humano de las tinieblas más profundas).

Si se puede considerar este relato como el primero que introduce elementos definitivos de los Mitos de Cthulhu es, en parte, porque presenta la primera descripción de la antigua raza que dominó la tierra bajo los auspicios de los Great Old Ones y que duerme esperando el momento de su regreso:

"They were of the reptile kind, with body lines suggesting sometimes the crocodile, sometimes the seal, but more often nothing of which either the naturalist or the palaeontologist ever heard. In size they approximated a small man, and their fore-legs bore delicate and evident feet curiously like human hands and finger. But strangest of all were their heads, which presented a contour violating all known biological principles"²⁵²

Aunque resulta evidente una cierta debilidad en la descripción de los seres momificados de The Nameless City, este párrafo se muestra como un antecedente directo de la descripción que se hace de unos seres parecidos en At the Mountains of Madness, donde se realiza una auténtica vivisección de uno de estos ejemplares con

²⁵⁰ H. P. Lovecraft, Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales, op. cit., página 129. Un aspecto reiterativo pero que no deja de ser interesante es la constante referencia al sueño como vehículo transmisor de conocimiento que en este caso se asocia, además, a la todavía persistente influencia onírica de los relatos de Lord Dunsany. Sin duda era ésta una de las obsesiones más acentuadas en Lovecraft.

²⁵¹ Lovecraft volvería a utilizar este recurso con gran maestría en At the Mountains of Madness.

²⁵² H. P. Lovecraft, Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales, op. cit., página 136.

una descripción mucho más desarrollada y elaborada, en un nivel más conseguido de credibilidad. Asimismo, este punto enlaza con un aspecto muy repetido en el folclore tradicional fantástico como es el de las civilizaciones perdidas o desaparecidas en torno al cual se han construido muchas leyendas y cuyo análisis definitivo todavía está abierto. En la tradición asociada a estas culturas desaparecidas hay un componente constante que incide en la posible interferencia de seres ajenos a lo humano en el desarrollo y/o desaparición de estas civilizaciones ²⁵³.

Además, la descripción de estos seres en una zona de Arabia, cuando en *At the Mountains of Madness* esto se localiza en el continente antártico, conecta con la idea generalizada en los *Mitos de Cthulhu* de que hay una serie de fenómenos inconexos, en apariencia, que pertenecen a una misma cadena de sucesos que unidos darían la imagen clara de la sombra oscura que nuestro mundo proyecta y que se niega a la mayoría de los humanos. Según Rafael Lepis, Lovecraft obtuvo esta idea, no obstante subyacente en todo el folclore fantástico inmemorial, de la obra de Charles Fort, *The Book of the Damned* :

"...del cual tomó Lovecraft la técnica de explicar fenómenos diversos, pero simultáneos, de todo el mundo por una sola causa común: el monstruo del Loch Ness, la serpiente de mar, el yeti son sólo eslabones aislados de una cadena que aún está por reconstruir, trasuntos muy humanizados ya de las atroces entidades primigenias" ²⁵⁴

Apartir de la idea original de una civilización no humana perdida en los tiempos anteriores a la aparición del hombre sobre la Tierra, Lovecraft avanza en el desarrollo de una génesis relativamente estructurada de la historia de esa civilización, transcrita a través de las pinturas en las paredes del túnel por donde va descendiendo el protagonista:

"Holding this view, I could trace roughly a wonderful epic of the nameless city; the tale of a mighty seacoast metropolis that ruled the world before Africa rose out of the waves, and of its struggles as the sea shrank away, and the desert crept into the fertile valley that held it. I saw its wars and triumphs, its troubles and defeats, and afterward its terrible fight against the desert when thousands of its people -here represented in allegory by the grotesque reptiles -were driven to chisel their way down through the rocks in some marvellous manner to another world whereof their prophets had told them" ²⁵⁵

Aparte de los detalles efectistas particulares de este relato (como el hecho de reconocer como alegórica la representación de estos seres como reptiles) hay algunos aspectos iniciales y primitivos que van indicando el camino por el que se desarrollarán los *Mitos de Cthulhu* aunque todavía no se pueden definir los puntos más formales ya que, en este caso, sólo se trata de la descripción de una ciudad oriental que tuvo un gran esplendor y que poco a poco fue perdiendo su importancia y cayó en una profunda e irreversible decadencia.

²⁵³ Para la civilización occidental la referencia a la *Atlántida* es la más inmediata.

²⁵⁴ Rafael Lepis, op. cit., página 31.

²⁵⁵ H. P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales*, op. cit., página 137.

Hasta aquí, ésta es la historia de la mayoría de las civilizaciones antiguas; sin embargo, la asociación de esta ciudad con unos seres antiquísimos en el tiempo que dominaron el planeta antes de la aparición del hombre y que tenían unos cuerpos extraños que albergaban una inteligencia superior revela una perspectiva diferente del devenir de nuestro mundo.

En la parte final del relato Lovecraft repite nuevamente el pareado de *Abdul Ahazred*, estableciendo de esta forma la asociación entre los saberes ocultos transmitidos por medio de libros malditos y las civilizaciones perdidas, que entran así a formar parte de una historia "paralela" y, a veces, anterior a la de los humanos.

The Festival de 1923 es el segundo relato perteneciente a los *Mitos de Cthulhu* que aporta algunos elementos nuevos y que conforma de manera más clara otros que ya aparecían en *The Nameless City*, siempre teniendo en cuenta el carácter de independencia que tienen todos los relatos entre sí.

De nuevo se repite la narración en primera persona, un hecho prácticamente universal en los relatos de Lovecraft de los *Mitos de Cthulhu*, aunque en este caso hay una cita previa de *Lactantius in Satin*²⁵⁶ y hay un cambio completo de perspectiva dado que el personaje principal realiza la narración desde **dentro** en lugar de hacerse desde fuera. Es decir, en esta ocasión Lovecraft utiliza un personaje introducido en el culto a los dioses primigenios que sirve, además, para explicar el carácter de su pueblo:

"It was the Yuletide, and I had come at last to the ancient sea town where my people had dwelt and kept festival [...] Mine were an old people, and were old even when this land was settled three hundred years before. And they were strange, because they had come as dark furtive folk from opiate southern gardens of orchids, and spoken another tongue before they learnt the tongue of the blue-eyed fishers"²⁵⁷

Esta perspectiva contrasta con la adoptada en *The Nameless City*, que muestra a un investigador que afronta el misterio de esta civilización desde fuera, ofreciendo la posibilidad de vislumbrar desde otro punto de vista el contenido de este culto.

The Festival escenifica uno de los aquelarres de los adoradores de un oscuro culto todavía no identificado pero que Lovecraft relaciona con la brujería tradicional de Nueva Inglaterra; esto se debe a que éste es uno de los relatos en los que se localizan los *Mitos de Cthulhu* dentro del propio ambiente de Nueva Inglaterra (en este caso *Kingsport*), recreando algunos de los míticos nombres que Lovecraft situaría en su región natal (*Arkham* y la *Universidad de Miskatonic*, en donde se guarda un ejemplar del *Necronomicon*, el libro maldito por excelencia en los *Mitos de Cthulhu*, que aparece por vez primera en este relato).

Indudablemente, la tradición relacionada con Salem y todo lo que rodeó el

²⁵⁶ Un recurso utilizado con frecuencia por los autores de los *Mitos de Cthulhu* (en *The Call of Cthulhu* la cita será de *Algernon Blackwood*) para introducir sus relatos estableciendo una conexión con fuentes culturales externas lo cual, a la larga, pretende dotar de un efecto de verosimilitud a la idea de la conexión a nivel global de todas las narraciones.

²⁵⁷ H. P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales*, op. cit., página 215.

fenómeno de la brujería y los rituales, tan profundamente impregnados en el sustrato sociocultural de Nueva Inglaterra, influyó notablemente en Lovecraft²⁵⁸ a la hora de situar gran parte de sus relatos en esta región (unos dentro de los Mitos de Cthulhu; otros con identidad más independiente; algunos incluso mixtos).

A partir de este relato se pueden inferir ya varios niveles de estructuración de esa jerarquía del horror que plantea Lovecraft:

ADORADORES DEGENERADOS: *serían personajes de apariencia humana con ciertos matices extraños, de costumbres e inteligencia corrompidas*

ADORADOR PRINCIPAL/MEDIUM/CONTACTO: *personaje de gran inteligencia que ha estudiado en los libros malditos la forma de contactar con los Great Old Ones para conseguir poder/vida eterna/eterna juventud/conocimientos*

ESPECÍMENES DE LA RAZA ANTIGUA: *seres con forma de reptil que fueron los servidores de los Great Old Ones en una época anterior a los hombres y que se encuentran muertos/memificados/conservados, pudiendo revivir en algunos casos*

GREAT OLD ONES: *los dioses que dominaron el planeta antes de los humanos y que ahora esperan, bien en las profundidades del mar o en el cosmos, la oportunidad para volver a dominar la Tierra*

Un elemento muy relevante de este relato es la aparición de los libros malditos no solo como fuentes de sabiduría oculta sino también como verdaderos impulsores de los cultos y las adoraciones de las sectas que adoran a los Great Old Ones. La primera relación de libros malditos de los Mitos de Cthulhu²⁵⁹ cita el Marvell's of Science de Merryster, el Saduscimus Triumphatus de Joseph Glanvill²⁶⁰, la Daemonolatreia de Remigius y, como dice Lovecraft "and worst of all, the unmentionable Necronomicon

²⁵⁸ Como ya había ocurrido anteriormente en muchos otros escritores, algunos tan importantes para la literatura de Estados Unidos como Nathaniel Hawthorne.

²⁵⁹ Algunos libros inventados por Lovecraft u otros autores, otros libros reales.

²⁶⁰ Joseph Glanvill fue un escéptico autodidacta de su época (1636-1680) que estaba convencido de la existencia de la brujería y los espíritus y que dedicó gran parte de sus esfuerzos intelectuales a demostrarlo. Además, se opuso a la universalización del método experimental como forma de probar todos los sucesos de la vida.

of the mad Arab Abdul Alhazred, in Olaus Wormius' forbidden Latin translation"²⁶¹.

En este caso, la importancia del Necronomicon no se limita únicamente a la cuestión de los conocimientos sino que en el propio ritual funciona como una fuerza impulsora que es utilizada para atraer el favor de las fuerzas ocultas a las que se invoca. En este sentido, este libro inventado pasaría a ser un auténtico personaje central concretamente en este relato y más en general en todos los Mitos de Cthulhu. Además, el párrafo final de esta narración se corresponde con una parte tomada del propio Necronomicon, con lo cual se produce un fenómeno de solapamiento de los niveles creativos al introducir una creación literaria inventada (la redacción en sí misma de párrafos de un libro que no existe) dentro de la propia obra literaria a su vez creada, por supuesto. Se trataría, por lo tanto, de citas o referencias literarias creativas que se introducen o apoyan a relatos ya creados.

Aunque The Festival finaliza con esta cita del Necronomicon, lo cierto es que se nota una cierta falta de equilibrio en la elaboración de la conclusión, dejando una sensación de cierta desconexión. Hay que entender que se trata de los comienzos de esta experiencia literaria y que la introducción de elementos todavía se realiza de forma un tanto improvisada. Sin embargo, cuando Lovecraft en The Call of Cthulhu alcanza una mayor cohesión temática, los Mitos de Cthulhu toman una forma definida y evidente.

Como ya se ha señalado anteriormente, Lovecraft no comenzó premeditadamente la elaboración de una serie más o menos compacta de relatos bajo un epígrafe denominado "Mitos de Cthulhu". Por ello, los primeros relatos pertenecientes, por su idiosincrasia y temática, a los Mitos de Cthulhu no son otra cosa que la continuación progresiva de su producción literaria, compartiendo factores comunes con otros relatos pero distanciándose con una identidad propia cada vez mayor.

Se pueden considerar como relatos iniciales de los Mitos de Cthulhu The Nameless City, The Festival y The Call of Cthulhu. Los dos primeros son meros apuntes de una confirmación definitiva que llega con The Call of Cthulhu, que sirve como punto de referencia ineludible para este movimiento literario ya que da nombre a todo un conjunto de relatos fantásticos de diversos autores que se irán agrupando con el tiempo. Aunque como señala August Derleth:

"When this pattern became evident to Lovecraft's readers, particularly in the stories that followed publication of 'The Call of Cthulhu' in Weird Tales, February 1928, it was named 'the Cthulhu Mythos' by Lovecraft's correspondents and fellow-writers, though Lovecraft himself never so designated it".²⁶²

Esta opinión confirma la tesis de que la creatividad de Lovecraft fue siempre abierta, probablemente por su total falta de sentido comercial, lo que permitió la elaboración espontánea de otros escritores.

En cuanto a The Call of Cthulhu puede que no sea el más atractivo,

²⁶¹ H. P. Lovecraft, Omnibus 2. Dagon and Other Macabre Tales, op. cit., página 218.

²⁶² August Derleth, Introducción a Tales of the Cthulhu Mythos, op. cit., página 9.

literariamente hablando, de los relatos de los *Mitos de Cthulhu*²⁶³ pero si establece los parámetros básicos para la definición de este mundo literario, siendo además una de las muestras más claras del estilo de Lovecraft tanto en su forma personal de escribir como en las características básicas que conforman los relatos de los *Mitos de Cthulhu* (identidad de los personajes principales, libros míticos que encierran el saber oculto, el mar como origen de la maldad, etc.), desarrollados posteriormente de forma progresiva. Además, su aparición en *Weird Tales* supuso un acontecimiento de enormes proporciones para el pequeño círculo de la revista. El relato fue seguido con enorme interés por gran parte del público y muchos escritores semiaficionados se interesaron por esta vía de creación literaria.

Uno de los aspectos más llamativos en *The Call of Cthulhu* es la presentación del relato con una cita de Algernon Blackwood,²⁶⁴ que define en gran medida el sentido de lo que Lovecraft, sin pretenderlo, puso en marcha:

"Of such great powers or beings there may be conceivably a survival...a survival of a hugely remote period when... consciousness was manifested, perhaps, in shapes and forms long since withdrawn before the tide of advancing humanity...forms of which poetry and legend alone have caught a flying memory and called them gods, monsters, mythical beings of all sorts and kinds...".²⁶⁵

Aunque los *Mitos de Cthulhu* no tuvieron manifiestos ni exposiciones conmemorativas que impulsaran el desarrollo del movimiento, sí tuvieron en la mente de Lovecraft un poderoso reactivo que fue acumulando componentes hasta conformar con esta cita una auténtica propuesta de intenciones literaria.

Desde este planteamiento se vertebra la columna principal de los *Mitos*, que pese a no estar organizados sistemáticamente, sí comparten entre todos los relatos puntos en común, siendo la creencia en un mundo más complejo una de las bases para el desarrollo de este movimiento. La posterior intervención de estos fenómenos en la vida de los humanos provoca los conflictos necesarios para suscitar el horror. Una interpretación de August Derleth sobre esta idea asocia los *Mitos de Cthulhu* con la mitología del cristianismo:

"...Lovecraft's concept of the Cthulhu Mythos [...] is basically similar to the Christian mythos, particularly in regard to the expulsion of Satan from Eden and the power of evil".²⁶⁶

El relato comienza con una presentación semifilosófica sobre la realidad circundante que sirve como marco racional para la inclusión de los extraños fenómenos que se producen en el relato. Lovecraft parte de dos asunciones básicas para dotar de convicción a su historia. En primer lugar, plantea una tesis que sirve para introducir el

²⁶³ El mismo Lovecraft lo superará con creces en sus relatos más largos.

²⁶⁴ Véase el apartado 2.3.4.5 referido a Algernon Blackwood.

²⁶⁵ H. P. Lovecraft, Omnibus 3. *The Haunter of the Dark*, op. cit., página 61.

²⁶⁶ August Derleth, H.P.L.: *A Memoir*, op. cit., página 70.

concepto siguiente. Dicha tesis consiste en afirmar que no vemos todo lo que nos rodea y que, por lo tanto, hay hechos, procesos, acciones y seres escondidos en una dimensión paralela a la nuestra (en la cual pueden interferir) que no se manifiestan excepto por medio de algunos sucesos extraños:

"The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far".²⁶⁷

La segunda asunción básica consiste en plantear una lucha cósmica eterna entre dos tipos de fuerzas, unas positivas (The Elder Ones) y otras negativas (The Great Old Ones o The Ancient ones)²⁶⁸.

En este último planteamiento resulta muy interesante señalar que cuando los Great Old Ones interfieren negativamente en la vida humana en nuestro planeta van acompañados de una serie de colaboradores y adoradores que conforman perversos grupos que actúan al servicio de esas deidades malignas. Del grado de maldad de esos adoradores se puede inferir que la lucha es eterna y extrema.

Dentro de este posicionamiento, el desarrollo de The Call of Cthulhu recoge los parámetros fundamentales utilizados no solo por Lovecraft sino por toda una larga tradición de escritores de lo fantástico y los fija como marco dentro del cual pueden añadirse nuevas historias.

Dentro de la estructura de este relato, cuya complejidad inherente es mucho mayor que la de las narraciones habituales de la época, hay varios aspectos fundamentales que hay que analizar. En primer lugar, cabría valorar la figura de los protagonistas. Se presenta una figura central, el narrador, que explica una historia de forma autobiográfica, siendo al mismo tiempo protagonista del suceso.

El entorno en el que empieza el relato es el de la Brown University, Providence, Rhode Island. La referencia inmediata es la de un catedrático emérito de lenguas semíticas muerto en extrañas circunstancias. Su descendiente y heredero se enfrenta a todo el material recibido de su tío entre el cual figura un bajorrelieve de procedencia desconocida y cuya identidad aparece como fundamental para el proceso de investigación:

"The bas-relief was a rough rectangle less than an inch thick and about five by six inches in area; obviously of modern origin. Its designs, however, were far from modern in atmosphere and suggestion; for, although the vagaries of cubism and futurism are many and wild, they do not often reproduce that cryptic regularity which lurks in prehistoric writing"²⁶⁹

²⁶⁷ H. P. Lovecraft, "The Call of Cthulhu", Tales of the Cthulhu Mythos, op. cit., página 17.

²⁶⁸ Ciertamente, la influencia del cristianismo en este aspecto es indudable pero no hay que olvidar que la perversidad del mundo humano como tal existe independientemente del cristianismo. Es decir, el horror real de nuestro mundo se da en todas partes y de forma independiente y ese es un hecho que no se puede obviar aunque el cristianismo haya escenificado este planteamiento en una imagen de Bien/Mal, Cielo/Infierno.

²⁶⁹ H. P. Lovecraft, Omnibus 3. The Haunter of the Dark, op. cit., página 63.

La importancia de esta figura del bajorrelieve se deriva en dos direcciones. Por un lado, aparece una descripción detallada de un ídolo de extraña forma pulposa, con tentáculos y con unas alas rudimentarias. Por otro lado, se hace referencia al verdadero horror que encierra esta figura, procedente de su "general outline". De esta forma, se consigue la superposición de dos horrores, el explícito de lo visible y el implícito, cuyas dimensiones no se conocen, de la idea general que se transmite. Lovecraft utilizó en abundancia esta técnica que superpone dos efectos con la intención de magnificar el horror.

Otra superposición que acompaña la aparición del bajorrelieve es el añadido de los documentos escritos que abren dos líneas más de desarrollo, además del complemento de las referencias literarias a libros de ocultismo que influyen en el estudio del caso, como son *Atlantis and Lost Lemuria* de W.^o Scott-Elliott, *Golden Bough* de Frazer y *Witch Cult in Western Europe* de Miss Murray. El enorme caudal de conocimientos sobre literatura fantástica en general que Lovecraft fue adquiriendo durante toda su vida de lector insaciable le nutrió de una interminable serie de referencias bibliográficas que sustentan con una fidelidad excepcional la credibilidad de sus relatos.²⁷⁰

La primera de las líneas de desarrollo que se abre con este informe, titulado por el catedrático Angell *ETHULHU*, se refiere a los contactos del Catedrático con el escultor H.A. Wilcox, el cual desarrolló mediante sueños, inducidos de una forma u otra, trabajos escultóricos de relevancia para esta investigación:

"There had been a slight earthquake tremor the night before, the most considerable felt in New England for some years; and Wilcox's imaginations had been keenly affected. Upon retiring, he had had an unprecedented dream of great Cyclopean cities of Titan blocks and sky-flung monoliths, all dripping with green ooze and sinister with latent horror"²⁷¹

Aparece, por lo tanto, el mundo de los sueños como un factor desencadenante en el proceso de los acontecimientos. En este aspecto se puede observar una referencia directa a la obra artística de Clark Ashton Smith que no solo desarrolló trabajos literarios encuadrados dentro de los Mitos de Cthulhu sino que también realizó esculturas y pinturas con esta temática.

Además, Lovecraft introduce en este punto uno de los elementos más obsesivos de sus relatos de los Mitos de Cthulhu como es el de las ciudades formadas por enormes bloques de piedra²⁷², donde moran los Great Old Ones.

²⁷⁰ Aunque en el ámbito de los escritores profesionales a veces no se preste la adecuada atención a la documentación de las historias ficticias que se desarrollan, en ocasiones este desconocimiento puede enturbiar el valor artístico de la composición literaria.

²⁷¹ H. P. Lovecraft, *Omnibus 3. The Haunter of the Dark*, op. cit., pp. 65 y 66.

²⁷² Aparte de la obligada referencia a la Carcosa de Ambrose Bierce, habría que profundizar en las constantes pesadillas de Lovecraft para descubrir, probablemente, el origen de estas visiones.

Apartir de este momento la historia enlaza con la investigación del sobrino del catedrático Angell, también hombre de letras, que continúa con el trabajo de su antecesor. De nuevo, la investigación de un estudioso y solitario personaje encauza el desarrollo del argumento.

La segunda línea de desarrollo se inicia a partir de la aparición en la narración del Inspector Legrasse, un policía que en 1908, dieciocho años antes de la muerte del catedrático Angell, realizó una investigación en Nueva Orleans sobre unos círculos de vudú africano y sobre una estatuilla de origen desconocido. Esta línea de desarrollo es la que viene a explicar por vez primera la evolución de la adicción a Cthulhu y la historia de los Great Old Ones, estableciendo conexiones con diversas religiones sangrientas de puntos muy distantes del planeta, desde los esquimales de Groenlandia hasta China. De esta forma, Lovecraft impregna de carácter universal los hechos iniciales localizados en Nueva Inglaterra.

Dentro de este relato, la narración del Inspector Legrasse constituye la verdadera relación inicial de los Mitos de Cthulhu ya que incluye los permeneros básicos y ciertos indicios sobre los fundamentos teóricos generales aunque siempre teniendo en cuenta que Lovecraft nunca elaboró sistemáticamente sus relatos de los Mitos de Cthulhu y, por ello, a veces pueden parecer en cierta forma desconectados los unos de los otros. Sin embargo, la importancia de The Call of Cthulhu no solo viene dada por su lugar preferente en orden cronológico dentro de todo el marco de los Mitos sino que además aporta la estructura lógica más completa sobre el origen, evolución y existencia de los dioses de los Mitos.

El proceso de investigación de Legrasse conduce a un punto determinante en el cual el interrogatorio a los adoradores de Nueva Orleans sirve como explicación genérica de los Mitos:

"...Degraded and ignorant as they were, the creatures held with surprising consistency to the central idea of their loathsome faith. *[En este punto es donde Lovecraft procede con la introducción de una relación fundamental para la explicación de su concepción de los Mitos de Cthulhu]* They worshipped, so they said, the Great Old Ones who lived ages before there were any men, and who came to the young world out of the sky. These Old Ones were gone now, inside the earth and under the sea; but their dead bodies had told their secrets in dreams to the first man, who formed a cult which had never died. This was the cult, and the prisoners said it had always existed and always would exist, hidden in distant wastes and dark places all over the world until the time when the great priest Cthulhu, from his dark house in the mighty city of R'lyeh under the waters, should rise and bring the earth again beneath his sway. Some day he would call, when the stars were ready, and the secret cult would always be waiting to liberate him.

Meanwhile no more must be told. There was a secret which even torture could not extract. Mankind was not absolutely alone among conscious things of earth, for shapes came out of the dark to visit the faithful few..."²⁷³

²⁷³ H. P. Lovecraft, Omnibus 3. The Haunter of the Dark, op. cit., pp. 78 y 79.

De este extracto se pueden sacar aspectos muy interesantes. En primer lugar, hay que tener en cuenta que la idea de Cthulhu ²⁷⁴ se formó, con seguridad, progresivamente en la mente de Lovecraft, plasmándose en un momento dado de forma no sistemática en este relato.

Por lo tanto, el proceso no está premeditadamente organizado sino que es acumulativo, siendo éste un factor que se repite constantemente en todos los relatos de los Mitos, no ordenándose de forma estructurada (como, por otra parte, sería ilógico teniendo en cuenta el número de participantes y sus peculiares personalidades) sino de forma acumulativa, sumando y engarzando elementos según se van redactando y publicando los relatos de los diferentes autores.

El primer aspecto relevante de este párrafo es la descripción de los adoradores terrestres de Cthulhu que se presentan, en este caso y casi siempre, como seres degenerados desviados del ser común de los humanos (que Lovecraft nunca describe como bueno o malo sino simplemente de forma neutral, sin atribuir características de personalidad a los personajes que aparecen, haciendo en todo caso referencia a su valentía o sabiduría). En este sentido, parece haber una referencia a la concepción cristiana de la "eveja descarriada" y el mal como concepto opuesto al bien.

La primera referencia a los "Great Old Ones" inferna de dos puntos fundamentales para la comprensión de los Mitos. En primer lugar, se establece que estos dioses existieron sobre nuestro planeta antes de que surgiera el hombre como especie dominadora y, en segundo lugar, se deja claro que eran ajenos a este mundo y que provenían del cosmos. Este aspecto es muy importante ya que hasta entonces la ficción científica y la literatura fantástica en general raramente habían recurrido a factores extraterrestres para desarrollar argumentos narrativos.

En este sentido, la conexión se establece con la literatura posterior (y todo el desarrollo de la literatura fantástica del espacio exterior) más que con la tradición anterior ²⁷⁵. A partir de aquí se amplía el espectro de posibilidades y el así llamado "horror cósmico" aparece como una configuración personal de Lovecraft, que trasladó los antiguos horrores góticos a dimensiones, mentales y físicas, fuera de este mundo.

A continuación, Lovecraft continúa explicando que estos dioses desaparecieron

²⁷⁴ Las afirmaciones tajantes sobre los procesos creativos mentales de los escritores son, la mayoría de las veces, demasiado arriesgadas ya que resulta muy difícil entender mediante qué mecanismos se asocian las ideas para formar un conjunto de hechos y datos que derivan en la "fabricación" del producto literario final.

²⁷⁵ Pero esto sin menoscabo del recuerdo a dos de las influencias más decisivas en H.P. Lovecraft, como son Arthur Machen y Clark Ashton Smith, que aparecen citados en este relato, sin duda, como homenaje a su aportación a la conformación del estilo literario del autor:

"...for he has crystallized in clay and will one day mirror in marble those nightmares and fantasies which Arthur Machen evokes in prose, and Clark Ashton Smith makes visible in verse and in painting" (H. P. Lovecraft, Omnibus 3. The Haunter of the Dark, op. cit., página 83).

de una forma u otra²⁷⁶ de la superficie del planeta refugiándose en las profundidades del mar o de la tierra, y de aquí la localización original de las fuentes del horror bien en el cosmos o en lugares remotos del planeta²⁷⁷. Asimismo, Lovecraft explica la conexión inicial entre los dioses y los adoradores humanos a los cuales transmitieron su religión por medio de los sueños. En esto parece haber incluso reminiscencias personales del propio autor, que siempre consideró el sueño como una vía comunicativa²⁷⁸. También en esto Lovecraft se adelanta en gran medida al desarrollo posterior de los estudios de fenómenos paranormales en los cuales el sueño/pesadilla tiene una gran importancia. En los *Mitos de Cthulhu* el sueño es una puerta que abre otros mundos, una vía de comunicación que puede transmitir información (en el sentido más amplio de la palabra) a través del tiempo y del espacio. Y es que en los *Mitos de Cthulhu* estos factores no son absolutos sino que pueden variar dependiendo de elementos que nuestra ciencia tradicional no puede controlar ni valorar.

La confesión de los prisioneros prosigue con una explicación detallada del origen, sentido y proyección de este culto que siempre había existido y siempre existiría escondido en áreas aisladas y lugares oscuros por todo el mundo hasta que el sacerdote mayor Cthulhu emerja de su tenebrosa residencia en la poderosa ciudad R'lyeh situada en algún lugar del océano bajo el agua y tome nuevamente posesión del planeta en nombre de los Great Old Ones. Mientras tanto, prosigue Lovecraft con su explicación de los *Mitos*, subyace un culto a estos dioses que produce extraños y oscuros fenómenos inconexos en lugares muy distantes, siendo en este caso la imploración de un horrible conjuro la demostración más palpable:

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn."²⁷⁹

Traducido por el mismo Lovecraft como "In his house at R'lyeh dead Cthulhu waits dreaming".²⁸⁰ Se puede apreciar que la transgresión del concepto humano de vida y muerte es constante puesto que Cthulhu espera señalando su vuelta a la vida. Ésta es también la idea que subyace en el pareado de Abdul Alhazred que ya Lovecraft enunció en *The Nameless City* y que vuelve a repetir en *The Call of Cthulhu*²⁸¹.

A través de la descripción de un mestizo enormemente viejo²⁸² se relaciona el origen ancestral de este culto, remontándose a épocas muy anteriores a la aparición del hombre sobre la tierra y situando su origen fuera de este mundo, "They had, indeed, come themselves from the stars, and brought Their images with Them"²⁸³. De esta forma Lovecraft comenzó a hablar de lo que hoy se llama de forma habitual

²⁷⁶ Otra posible referencia al cristianismo y a su concepción del "ángel caído".

²⁷⁷ Hay que tener en cuenta que en 1926 todavía había bastantes lugares del planeta sin explorar, lo cual permitía una mayor dimensión imaginativa.

²⁷⁸ Y como señala Lyon Sprague de Camp en su biografía sobre Lovecraft (op. cit.), muchos cuentos suyos estaban inspirados en sueños o pesadillas del autor.

²⁷⁹ H. P. Lovecraft, Omnibus 3. *The Haunter of the Dark*, op. cit., página 76.

²⁸⁰ H. P. Lovecraft, op. cit., página 79.

²⁸¹ H. P. Lovecraft, op. cit., página 81.

²⁸² Aquí aflora con evidencia la fobia que Lovecraft sentía por la mezcla de las razas.

²⁸³ H. P. Lovecraft, op. cit., página 79.

extraterrestres. Los Great Old Ones (para los humanos algo así como dioses; pero Lovecraft da a entender que en el ámbito cósmico podían ser simplemente seres con capacidad para viajar de un mundo a otro si la situación de las estrellas era idónea) viven en nuestro planeta en enormes palacios de piedra,²⁸⁴ mayormente en la gran ciudad bajo el agua de R'lyeh, donde los poderes del gran sacerdote Cthulhu los protegen. Tienen forma física pero su definición para nosotros es imposible ya que no están hechos de materia.

Otro aspecto muy relevante para la comprensión no solo de los Mitos de Cthulhu sino incluso de la literatura fantástica de finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX es la importancia que adquieren los sueños como procesos transformadores de la realidad. En este caso, los Great Old Ones establecieron sus vínculos con los adoradores humanos "meldeando sus sueños", enseñándoles pequeños ídolos no terrestres a los que estos humanos "pervertidos" comenzaron a adorar, esperando la oportunidad para despertar al gran Cthulhu, que tomaría posesión nuevamente de la Tierra provocando un holocausto de "euforia y libertad".

En el comienzo, los primeros sacerdotes humanos pudieron establecer contacto con los Great Old Ones en sus tumbas pero el hundimiento de la gran ciudad de R'lyeh²⁸⁵ rompió esa comunicación; aun así, los más hábiles consiguen convocar a seres del cosmos a través de las estrellas. El viejo mestizo Castro situó el origen del culto en los desiertos de Arabia, en la ciudad de Grem,²⁸⁶ pero sin que hubiera una conexión directa con los fenómenos de brujería europeos y sin que apenas haya reflejo exterior fuera del conocimiento propio de los miembros del culto excepto, según dicen algunos chinos, por los dobles sentidos que el árabe loco Abdul Ahazred expresó en su terrible Necronomicon.

Hasta aquí llega la exposición teórica del origen y condición de los Great Old Ones, produciéndose en el relato un cambio de ritmo, pasando de una fase descriptiva (en el sentido más literario de la palabra) a una fase narrativa en la cual el investigador principal procede con la búsqueda real de lo que hasta entonces había leído o escuchado. En este proceso acude a visitar a Wilcox, el joven escultor que ya mencionó el catedrático Angell y que había sido capaz de reproducir en materia la imagen de Cthulhu a través de las terribles pesadillas que había sufrido (una nueva referencia al poder "real" del mundo onírico en nuestra vida). En este punto, Lovecraft introduce una significativa conexión entre Wilcox, el escultor ficticio y dos escritores reales muy afines a sus influencias.²⁸⁷

Con este sorprendente recurso literario que, de hecho, es una de las características estilísticas principales de los Mitos de Cthulhu (es decir, la mezcla de personajes, ciudades y lugares, hechos y tradiciones reales e inventadas, consiguiendo así, por un lado conectar entre sí los elementos históricos y por otro dotando de

²⁸⁴ Este concepto es fundamental para las historias en las que los hombres se introducen en las ciclópeas ciudades de piedra de estos seres.

²⁸⁵ Referencia inmediata a la Atlántida, sin duda.

²⁸⁶ Referencia obvia a The Nameless City.

²⁸⁷ Véase la nota a pie de página n° 276.

autenticidad a los ficticios) Lovecraft reconoce de forma explícita la influencia previa de autores como Arthur Machen y la simultánea de escritores como Clark Ashton Smith. Es, éste, por lo tanto, el primer paso para conformar un movimiento literario puesto que Lovecraft no personaliza en sí mismo la idea global de los Mitos de Cthulhu sino que la atribuye a otros creadores de su entorno (previo o contemporáneo), de forma que deja la puerta abierta para que este proceso se desarrolle de forma común más que de forma individual. El siguiente comentario de August Derleth resulta ilustrativo de esta idea:

"...he [Lovecraft] began to tie in the references from Machen, Poe, Chambers and Bierce; he strove to align some of his early fancied placenames from the Dunsanian tales; he steadily broadened the scope of his myth-pattern and invited certain of his fellow writers to add their own creations, and to write tales of their own within the pattern"²⁸⁸

The Call of Cthulhu prosigue a partir de la descripción analítica del culto y de los dioses con una especie de declaración de intenciones del personaje principal, previa a la entrada en el capítulo tercero de la narración *The Madness from the Sea*, que desarrolla la primera experiencia directa con Cthulhu y con su entorno en el marco de una aventura marina. Esta declaración de intenciones muestra además una de las características principales de la ficción de Lovecraft, como es el materialismo científico:

"...for I felt sure that I was on the track of a very real, very secret, and very ancient religion whose discovery would make me anthropologist of note. My attitude was still one of absolute materialism as I wish it still were..."²⁸⁹

La técnica literaria es sencilla pero eficaz. Lovecraft crea un entorno de realismo apoyado, siempre, en certezas científicas y, muchas veces, en lugares conocidos y próximos a la civilización occidental²⁹⁰. El hecho de incluir siempre a personajes relacionados con el mundo científico, ofreciendo de ese modo garantías de credibilidad a los ojos del lector, es una constante que sirve para introducir a los lectores en el desarrollo de la historia de forma tal que cuando Lovecraft introduce elementos puramente fantásticos, la imaginación del lector ya está preparada para asumir hechos y situaciones difícilmente aceptables desde una óptica racional.

Las conexiones se establecen a través de varias líneas de investigación, las cuales confluyen en un punto único que es la adoración por parte de religiones muy distantes de los mismos ídolos con la entonación de plegarias similares. En este punto surge la reseña de un periódico australiano sobre la desesperada lucha de un barco neozelandés en mar abierto contra una fuerza desconocida. En su rescate sólo se haya un hombre vivo y un extraño ídolo de origen desconocido.

Tras recuperar parte de su coherencia, el marino noruego Johansen es capaz de relatar cómo su barco, el Emma, fue atacado por la sospechosa tripulación del Alert, a la cual tuvieron que matar tras una desesperada lucha por el barco después del

²⁸⁸ August Derleth, H.P.L.: A Memoir, op. cit., página 60.

²⁸⁹ H. P. Lovecraft, Omnibus 3. The Haunter of the Dark, op. cit., pp. 84 y 85.

²⁹⁰ Desde luego a esto hay que añadir las conexiones con múltiples elementos de la literatura clásica y fantástica anterior que conforman un ambiente de tradición y credibilidad para cada relato en particular.

hundimiento del Emma. El término que Lovecraft utiliza para describir la tripulación original del Alert es el de half-castes que incide de nuevo en la fobia personal que Lovecraft sentía por la mezcla de las razas.²⁹¹ A partir de ese momento, separados de su curso inicial por una fuerte tormenta, la nueva tripulación del Alert intenta retomar la dirección original del Emma pero se encuentran con una isla no señalada en los mapas en la que mueren en extrañas circunstancias seis de sus tripulantes.

A partir de este instante la investigación crece en intensidad y la coincidencia en la fecha de la tormenta que enfrentó al Emma y al Alert con la noche de las pesadillas que motivaron a Wilcox, el escultor, a representar a Cthulhu en el otro extremo del planeta empieza a conformar la idea de un origen común para ambos fenómenos. Siendo el único superviviente el marinero noruego Johansen, la investigación se centra en esta línea hasta conseguir por fin en Oslo una especie de diario sobre "cuestiones técnicas" que Johansen dejó a su esposa poco antes de morir sin motivo aparente en su ciudad natal.

El resto de la narración comprende la relación escrita de los hechos de Johansen con los comentarios del investigador, que va asociando las cuestiones prácticas vividas por Johansen con su conocimiento teórico del asunto en su globalidad alcanzando conclusiones de enorme trascendencia.

La narración de Johansen contiene elementos muy valiosos para la comprensión de los Mitos de Cthulhu. Se describe por vez primera la ciudad de R'lyeh:

"...and in S. Latitude 47° 9', W. Longitude 126° 43', come upon a coastline of mingled mud, ooze, and weedy Cyclopean masonry, which can be nothing less than the tangible substance of earth's supreme terror- the nightmare corpse- city of R'lyeh, that was built in measureless aeons behind history by the vast loathsome shapes that seeped down from the dark stars"²⁹²

Desde este punto en adelante comienza una descripción de la ciudad que resulta complicada desde el punto de vista técnico ya que Lovecraft intenta transmitir lo que sin duda han sido pesadillas o enseñanzas propias largamente acuñadas en su mente. Y pese a la dificultad de no solo hacer creíble tal descripción sino, además, de transmitir una profunda sensación de horror y miedo,²⁹³ Lovecraft consigue alcanzar un grado muy considerable de aceptación (desde luego más propicio a espíritus e imaginaciones suficientemente predispuestos a asimilar los mundos fantásticos).

Sin duda, se trata de un tema tradicional de la literatura fantástica de todos los tiempos ya que las ciudades perdidas que encierran secretos insendables para los humanos que se acercan a ellas ha sido un motivo recurrente desde la literatura clásica

²⁹¹ Sus experiencias en Nueva York le impresionaron enormemente, asociando probablemente la degradación que a veces conlleva la vida en las grandes ciudades con el melting pot subyacente en la sociedad neoyorquina.

²⁹² H. P. Lovecraft, Omnibus 3. The Haunter of the Dark, op. cit., página 92.

²⁹³ Como el mismo Lovecraft manifestó en el comienzo de su ensayo Supernatural Horror in Literature, para él la emoción más profunda del ser humano era el miedo, y el más poderoso era el miedo a lo desconocido. En este caso se combinan ambas propuestas y el intento de Lovecraft resulta bastante satisfactorio.

griega, y el propio Lovecraft se introduce de forma constante, sobre todo en los relatos fuera del entorno natural de Nueva Inglaterra, donde obviamente no emplaza localizaciones de este tipo. Sin embargo, cuando se aleja de la región de Arkham (Salem en la realidad) aparecen las grandes ciudades de geometría imposible y dimensiones inimaginables,²⁹⁴ como en el caso de *The Nameless City*, *The Call of Cthulhu* y *At the Mountains of Madness*.

El episodio final de la narración de Johansen explica la expedición de marineros en la isla desconocida, la aparición de Cthulhu en un momento de situación apropiada de las estresas y la desesperada huida de Johansen de la masa gelatinosa verde en la que se había transformado Cthulhu.

En la parte final del relato, el investigador contempla su propio destino al presuponer que todos aquellos que saben mucho sobre el culto acaban siendo eliminados:

"As my uncle went, as poor Johansen went, so shall I go. I know too much, and the cult still lives. Cthulhu still lives, too, I suppose, again in that chasm of stone which has shielded him since the sun was young. [...] Who knows the end? What has risen may sink, and what has sunk may rise. Loathsomeness waits and dreams in the deep, and decay spreads over the tottering cities of men."²⁹⁵

La sensación de desesperanza impregna las últimas líneas dejando una amarga impresión de impotencia ante un poder incontrolable y que todavía habita entre los humanos.

The Call of Cthulhu no solo marca definitivamente la estructura concreta de los Mitos sino que además da nombre a un nuevo y original universo fantástico. En este sentido, su importancia es enorme puesto que muchas veces la fantasía precisa de entornos más amplios que la realidad para poder introducir todos los elementos necesarios que completan una "segunda" realidad. Por ello, en muchas ocasiones la fantasía ha derivado en obras literarias múltiples, bien por la sucesión de libros o capítulos (*The Lord of the Rings*, *Conan the Barbarian*) o bien por el número de autores (*Cthulhu Mythos*).

Por ello, este relato significa la apertura de una nueva dimensión a la fantasía, ya que si bien Lovecraft ya había esbozado de forma inconexa las líneas generales de un nuevo mundo fantástico, hasta *The Call of Cthulhu* ese nuevo espacio de creación no cristaliza definitivamente con una identidad diferenciada capaz de conformar el

²⁹⁴ Este es uno de los aspectos menos desarrollados de los Mitos de Cthulhu en las posteriores manifestaciones culturales basadas en los relatos de Lovecraft ya que la dimensión fuertemente onírica impide que sea posible una reproducción plástica o visual aproximada que permita introducir estos motivos, por ejemplo, en el cine. Si acaso, tal vez haya sido el mundo del cómic el que más se haya aproximado en sus intentos (recuérdese los estupendos dibujos de Alberto Breccia para su representación de *The Call of Cthulhu*).

²⁹⁵ H. P. Lovecraft, *Omnibus* 3. *The Haunter of the Dark*, op. cit., página 98.

núcleo de un nuevo conjunto de producciones literarias. A partir de aquí, los *Mitos* pasan a ser una obra de composición colectiva debido a la propia personalidad de Lovecraft que, alejada de todo sentido comercial o de mercadotecnia y en absoluto desecsa del éxito personal, invitó a sus amigos (personales o epistolares) a participar de su idea. Y es éste un aspecto literariamente tan singular por el esfuerzo de colaboración espontánea que merece una rigurosa apreciación de su valor intrínseco, no solamente dentro del género fantástico sino inmerso en la vasta amplitud de la literatura como arte.

4. EL DESARROLLO DE LOS MITOS DE CTHULHU

4. EL DESARROLLO DE LOS MITOS DE CTHULHU

4.1 La producción cthulhuniana de H.P. Lovecraft

4.1.1 Las consecuencias de la publicación de *The Call of Cthulhu*

The Call of Cthulhu se publica en 1926 en *Weird Tales*, produciendo una verdadera convulsión en el reducido círculo literario relacionado con la literatura fantástica, tal y como la recoge August Derleth en su libro *H.P.L.: A Memoir*²⁹⁶:

"*The Call of Cthulhu* appealed tremendously not only to Lovecraft's fellow-writers who corresponded with him, but also to thousands of readers of *Weird Tales* "

Las consecuencias literarias derivaron en un creciente entusiasmo por parte de los amigos escritores de Lovecraft para colaborar en la idea que éste había planteado mediante la nítida concreción del modelo propuesto en The Call of Cthulhu. Y es que aunque Lovecraft ya había mostrado numerosos indicios de su idea preconcebida, hasta ese momento no había logrado definir una forma identificable a la que adscribirse. Al utilizar un estilo claramente periodístico para The Call of Cthulhu, Lovecraft presenta los Mitos como algo público a lo cual puede acceder cualquiera que busque información. Es decir, se pueden encontrar más ideas, más libros de saber oculto, más fenómenos paranormales de extrañas conexiones, más cultos oscuros, más aderedores degenerados, más ciudades perdidas, más monstruos físicos y mentales; en definitiva, al establecer un marco de pensamiento-enseñación se determina la vía común que pueden tomar aquellos interesados-entusiasmados por llevar a la práctica las ideas expresadas en la voluminosa correspondencia compartida con Lovecraft.

Gracias a The Call of Cthulhu el círculo de amistades de Lovecraft tiene la oportunidad de participar de la fantasía e imaginación del solitario de Providence, y esto no por razón de esa amistad (en algunos casos simplemente epistolar) sino por compartir ese ansia indefinible de buscar más allá de los límites de la realidad una fantasía velada por la rutina materialista. De ese espíritu común surge el entusiasmo por colaborar en esta empresa literaria, y The Call of Cthulhu asienta los pilares sobre los cuales edificar un nuevo mundo de fantasía.

4.1.2 La consolidación del "horror cósmico" como forma de expresión literaria

Como toda definición, la expresión "horror cósmico" no explica suficientemente la verdadera amplitud de los relatos de los Mitos de Cthulhu. Se asocian dos términos evidentemente fundamentales en este movimiento: el horror como expresión terminal del miedo en su versión más aguda y lo cósmico como manifestación de algo ajeno a nuestro mundo.

Pero más allá de esta simplificación, en los relatos de los Mitos de Cthulhu subyace una manera distinta de entender la literatura fantástica, alejada ya de los ambientes góticos y aproximándose al espacio exterior pero sin olvidar el mundo de los sueños como fuente inagotable de recursos para la literatura fantástica. Uno de los relatos que mejor ejemplifica todos estos componentes añadiendo un grado superior de intensidad y consiguiendo efectos que recuerdan, sin perder su propia singularidad, al

²⁹⁶ August Derleth, *H. P. L.: A Memoir*, op. cit., página 70.

mejor *Ambrose Bierce* es *The Colour Out of Space*.

4.1.2.1 *The Colour Out of Space*

Publicado en 1927, este relato supone un salto cualitativo de enorme importancia ya que en él Lovecraft demuestra un cambio de estilo que refuerza la calidad de su obra en conjunto. Este relato, perteneciente a los *Mitos de Cthulhu* se sitúa en Nueva Inglaterra, y la primera de las características que lo distinguen es la técnica con que se inicia el relato. Al contrario que en muchas otras narraciones, *The Colour Out of Space* no comienza directamente con la relación en primera persona de una historia más o menos personal del solitario personaje principal de la narración. En este caso, se arranca con la descripción de un paisaje, elemento fundamental e integrador para crear el ambiente apropiado dentro del cual desarrollar la narración.

La capacidad literaria de Lovecraft para crear inquietud en los lectores ha crecido enormemente hasta llegar a su década literariamente más fructífera (1926-1936). Esta habilidad para inquietar los espíritus de los que se acercan a sus historias se manifiesta en párrafos de extraordinaria sutileza psicológica que sirven para ambientar situaciones que luego resultarán difícilmente explicables. De esta forma, Lovecraft utiliza dos vías para hacer creíble lo que realmente puede llegar a ser inverosímil. Por un lado, aparece la faceta racional y científica de los relatos, con referencias técnicas como en el caso del análisis de la materia del meteorito motivo inicial de *The Colour Out of Space*:

"It was a metal, though, beyond a doubt. It was magnetic, for one thing; and after its immersion in the acid solvents there seemed to be faint traces of the Widmånstatten figures found on meteoric iron. When the cooling had grown very considerable, the testing was carried on in glass; and it was in a glass beaker that they left all the chips made of the original fragment during the work"²⁹⁷

Aunque desde un punto de vista estrictamente científico a veces las descripciones geológicas, mineralógicas, arqueológicas, filológicas, criptológicas, etc., pueden mostrar algunas deficiencias, su coherencia textual resulta más que suficiente para aportar una base científica para la descripción de un fenómeno sobrenatural.

Por otro lado, Lovecraft ataca el necesario espíritu abierto y susceptible de sus lectores para introducirse en él por medio de sutiles referencias a la imaginación y a la capacidad de enseñanza:

"The old folk have gone away and foreigners do not like to live there. [...] It is not because of anything that can be seen or heard or handled, but because of something that is imagined. The place is not good for imagination, and does not bring restful dreams at night"²⁹⁸

²⁹⁷ H. P. Lovecraft, Omnibus 3. *The Haunter of the Dark*, op. cit., página 242.

²⁹⁸ H. P. Lovecraft, Omnibus 3. *The Haunter of the Dark*, op. cit., página 236.

En este breve párrafo se compone una imagen de profunda influencia espiritual, formulada por la incapacidad humana para explicar el motivo de la inquietud que suscita una zona de Nueva Inglaterra más el poder de la imaginación y la perturbadora referencia a los sueños.

De esta forma, The Colour Out of Space, cuyo argumento escenifica simplemente los efectos de la caída de un meteorito sobre una región y más concretamente sobre una familia, alcanza un nivel de intensidad espectacular, resaltando además uno de los aspectos que Lovecraft desarrolló con más habilidad, como es la utilización de los sentidos sensoriales como canales de recepción de experiencias ajenas a este mundo. Y no solo ocurre con el color, que en este relato tiene un poder central sino que, por ejemplo, en The Call of Cthulhu el poder forma parte integrante del encuentro con el mundo de los Great Old Ones y en The Music of Erich Zann el sonido aparece como el elemento transmisor y conectar con el mundo cósmico.

Siguiendo la línea general de los Mitos de Cthulhu, The Colour Out of Space conserva una identidad completamente independiente y no es necesario ningún tipo de conocimiento previo sobre los Mitos para introducirse con profundidad en el desarrollo de la historia. Además, la ausencia de referencias directas a la terminología propiamente cthulhuniiana hace que este relato guarde cierta similitud, en su carácter y estética (la utilización de las vías sensoriales para transmitir emociones de gran intensidad; la especial idiosincrasia de ambos relatos, y un especial tono de inquietante sutileza narrativa), con The Music of Erich Zann aunque la diferencia de seis años en la elaboración de ambos hace que The Colour Out of Space se encuentre ya dentro de los Mitos de Cthulhu, siendo además un claro exponente del horror cósmico como subgénero de la literatura fantástica.

En este sentido, The Colour Out of Space muestra las características fundamentales de este género, definidas por la participación de elementos externos a nuestro mundo que tienen la capacidad para influir no solo de forma física sino también psíquica en el devenir normal de las cosas. Esta fuerza se suele caracterizar por una identidad muy diferenciada de la humana y de cualquier otra forma de vida sobre la Tierra,²⁹⁹ y en esto Lovecraft incide constantemente en muchos de sus relatos. El elemento de afectación psíquica es fundamental en The Colour Out of Space y, de hecho, es el aspecto subyacente que más fuerza imprime a la narración, como se puede percibir en este fragmento, que representa el diálogo final del granjero afectado por el color del espacio:

²⁹⁹ Lovecraft en este sentido se aleja definitivamente de la tendencia que había sostenido mayormente la literatura fantástica anterior al crear seres extraterrestres de alguna forma identificables con formas terrestres, como por ejemplo en el caso de algunas obras de Jules Verne.

"...my head's no good...dun't know how long sence I fed her...it'll git her ef we ain't keerful...jest a colour...her face is gittin'to hev that colour sometimes towards night...an'it burns an' sucks...it come from some place whar things ain't as they is here...one o'them professors said so...he was right...look out, Ammi, it'll do suthin'more...sucks the life out..."³⁰⁰

La representación del diálogo de una mente trastornada muestra la incidencia no solo física sino mayormente psíquica de las fuerzas exteriores, siendo la última frase sin duda la más significativa 'sucks the life out', explicando el auténtico sentido del poder de esta fuerza externa que absorbe la vida de todo lo que se encuentra a su alrededor.

En cuanto al entorno que rodea todos estos sucesos, Lovecraft utiliza descaradamente la zona que más conocía, es decir, la región de Salem, encarnada literariamente en Arkham. De esta forma se añade un componente de familiaridad al relato, con lo cual se incrementa la inmersión del lector inicial (recuérdese que Lovecraft escribía mayormente para amigos, corresponsales y pequeñas revistas especializadas, por lo que el entorno de Nueva Inglaterra era perfectamente conocido para todos ellos) en la narración al ofrecerse puntos de identificación inmediata. Uno es que esto sea imprescindible para lograr la captación de la atención de los lectores³⁰¹ pero sí contribuye a establecer la conexión inicial entre el mundo exterior y la dimensión humana.

The Colour Out of Space es como tal un relato de horror puro que introduce elementos de modernidad, alejándose completamente de las referencias góticas previas a las que se asocia a Lovecraft erróneamente en muchas ocasiones. Se trata del terror literario más moderno, sutil en cuanto a sus referencias físicas y psicológicas, y arriesgado con respecto a las preposiciones pseudocientíficas que plantea. Sin embargo, el tiempo ha demostrado la validez de la obra de Lovecraft en general y de este relato en particular, que sin duda resulta añeja, en la era de la energía y de las radiaciones nucleares, más sustancioso y valioso que en 1927.

De alguna forma, Lovecraft intuye las consecuencias de los fenómenos nucleares con sus terribles repercusiones para cualquier ser vivo. La excepcional habilidad para componer una narración con un fenómeno físico extraordinario y un desarrollo psicológico que llega hasta el inconsciente de los personajes demuestra la capacidad de Lovecraft para moverse en nuevos campos de imaginación literaria que hasta entonces habían sido raramente explorados. El párrafo final de The Colour Out of Space consigue mantener viva la angustia creada durante todo el relato, y alcanza

³⁰⁰ H. P. Lovecraft, op. cit., página 259.

³⁰¹ Como demuestran relatos como The Narrative the Arthur Gordom Pym de E. A. Poe o At the Mountains of Madness del propio Lovecraft, ambos situados en el continente antártico y perfectamente verosímiles, por supuesto dentro del ámbito de la literatura fantástica.

uno de los elementos fundamentales que demuestran la valía de la creación en el ámbito de lo fantástico al dejar dentro de los lectores una sensación de molesta inquietud que puede hacer que se mantenga la angustia en su propio inconsciente:

"He saw so much of the thing -and its influence was so insidious. Why has never been able to move away? How clearly he recalled those dying words of Nahum 's - 'can't git away - draws ye -ye know summ'at's comin'but ain't no use- ' Ammi is such a good old man- [...] I would hate to think of him as the grey, twisted, brittle monstrosity which persists more and more in troubling my sleep".³⁰²

De esta forma, el escepticismo inicial del ingeniero que acudió a la zona para inspeccionarla ante la inminente construcción de un embalse desaparece siendo sustituido por una sensación de desasosiego que tiende a instalarse de forma permanente en su espíritu e incluso en el de los lectores.

4.1.2.2 The Dunwich Horror

The Dunwich Horror es una narración de extensión media entre el relato y la novela corta. Comienza con una interesantísima cita de Charles Lamb³⁰³ que hace referencia a la existencia de un horror anterior a nuestra propia civilización:

"...That the kind of fear here treated is purely spiritual - that is strong in proportion as it is objectless on earth, that it predominates in the period of our sinless infancy - are difficulties the solution of which might afford some probable insight into our ante-mundane condition, and a peep at least into the shadowland of preexistence".³⁰⁴

La elección de Lovecraft resulta excelente ya que logra conectar el mundo real de la erudición con la creación literaria de forma que la narración desarrollada a continuación viene dotada de un carácter científico. La utilización que hace Lovecraft de las citas es muy importante y significativa dado que mediante ellas consigue unos efectos de enorme valor literario. Desde luego esto no hubiera sido posible si Lovecraft no hubiera sido en su época probablemente la persona con mayor conocimiento y dominio de todo lo relacionado con la literatura fantástica tanto en lo referido a textos originales como a toda la crítica y estudios relacionados.

En este sentido, su enorme erudición le permitió seleccionar detalladamente los pasajes más adecuados para introducir sus relatos, de forma que con ellos forma verdaderos prefacios que, con un principio de autoridad como en este caso el de Charles Lamb, logran convencer a los lectores de la posible veracidad de lo que luego

³⁰² H. P. Lovecraft, *op. cit.*, página 271.

³⁰³ Charles Lamb (1775-1834) fue un importante ensayista londinense que aparte de trabajar en el estudio literario de los clásicos británicos y alcanzar ciertos logros poéticos propios exploró el mundo del terror.

³⁰⁴ H. P. Lovecraft, *op. cit.*, página 98.

van a leer. En este sentido, resulta imprescindible, por contradictorio que parezca, que lo fantástico resulte creíble a los ojos de la realidad.

Es decir, la fuerza de los *Mitos de Cthulhu* radica en que por extraños que parezcan los fenómenos que en ellos se relacionan son transmitidos de tal forma que, racionalmente, pueden ser creíbles, siempre que se tenga desde luego un espíritu abierto y un tanto escéptico con relación a las verdades que los poderes fácticos intentan establecer. Por ello, las referencias a estudios críticos o científicos previos ofrecen una conexión directa con algunas de las mentes más lúcidas de nuestra civilización que ya pensaron en la posibilidad de que existieran cosas que a veces no se ven pero que ejercen su influencia.

De esta forma, se desarrolla una doble intertextualidad en la que coexiste el plano interno con referencias a textos del propio autor con el plano externo en el que se incluyen extractos de otros autores. Se trata de un procedimiento narrativo moderno que demuestra el posicionamiento histórico-literario de Lovecraft y de los *Mitos de Cthulhu*, alejándose de los maniqueísmos estereotipados de la literatura fantástica previa e innovando en este campo en un significativo avance en técnica y contenidos.

La sistematización del empleo de las citas que hace Lovecraft se puede realizar en tres niveles fundamentales. En primer lugar, aparecerían las citas clásicas de autores modernos como el caso de Charles Lamb, Keats (*The Outsider*) o Baudelaire (*Hypnos*), o de autores clásicos como el caso de Lactantius³⁰⁵ (*The Festival*). Un segundo nivel lo constituyen los párrafos que Lovecraft toma de los autores de la literatura fantástica que más influyeron en los *Mitos de Cthulhu* y que, cualitativamente, son enormemente significativos, como es el caso de Algernon Blackwood (*The Call of Cthulhu*) o Arthur Machen (*The Horror at Red Hook*).

El tercer nivel lo constituirían las citas de creación literaria, que constituyen un procedimiento estilístico de enorme calidad (y modernidad) puesto que exploran el campo de la literatura dentro de la propia literatura, estableciendo diferentes niveles de creación que se superponen y se solapan los unos a los otros para conformar un mundo de fantasía completo. Sin duda, de entre éstas, las más relevantes son las que recogen párrafos del *Necronomicon* de Abdul Alhazred, que abundan en muchos de los relatos de los *Mitos de Cthulhu* junto con referencias a otras creaciones literarias como *The Book of Eibon*, *Die Unaussprechlichen Kulten*, etc.

Pero la dimensión abierta de este movimiento literario impulsó la adición de nuevos niveles de creación en torno al recurso de las citas, y de esta forma serían luego algunos amigos de Lovecraft los que le citarían a él mismo al comienzo de sus relatos. Tal es el caso de August Derleth en *The Dweller in Darkness*, que comienza con una cita de Lovecraft. Este recurso será utilizado ampliamente, y con un profundo sentido de la creación literaria, en muchos autores de los *Mitos de Cthulhu* (Robert Bloch, Ramsey Campbell, James Wade, etc.).

The Dunwich Horror continúa, después de la cita de Lamb, con una descripción

305 Lucius Caecilius.

de la parte norte de Massachusetts en la que se representa el enterno (similar al de *The Colour Out of Space*) donde se va a desarrollar la acción. En la realidad, este espacio físico tiene un referente real en la región en torno a Wilbraham, Monson y Hampden. En este relato se puede observar un desarrollo temático más elaborado con una división en diez capítulos que fija de forma coherente el proceso de la narración.

En el primer capítulo Lovecraft se centra en la descripción del enterno no solo natural sino también urbano y tradicional. En todo ello hay un componente de desilusión en cuanto a la decadencia que el propio Lovecraft sentía en su región natal combinada con la tan arraigada tradición de brujería y misterio que envuelve todo lo relacionado con la zona y con los recuerdos a Salem:

"...old legends speak of unhallowed rites and conclaves of the Indians, amidst which they called forbidden shapes of shadow out of the great rounded hills, and made wild orgiastic prayers that were answered by loud crackings and rumblings from the ground below"³⁰⁶

A partir del segundo capítulo y ya con el ambiente creado, Lovecraft continúa con la explicación de los antecedentes directos relacionados con los personajes involucrados en la narración. Tanto en la descripción de Wilbur Whateley como en la de su madre, Lavinia, se reflejan rasgos de la tradición satánica que pervive de alguna forma en el subconsciente de muchos habitantes de la región de Salem. La figura de Lavinia resulta particularmente interesante porque es uno de los pocos personajes femeninos con un cierto desarrollo que aparece en los relatos de H.P. Lovecraft. Aunque la presentación que el autor hace de ella es la de un ser semideforme, como no podía ser de otra manera, al ser la madre natural de un ser directamente emparentado con las fuerzas del cosmos, resulta interesante como una de las pocas muestras de intervención femenina en la obra de Lovecraft:

"...the mother was one of the decadent Whateleys, a somewhat deformed, unattractive albino woman of 35..."³⁰⁷

En el proceso de crecimiento y evolución de Wilbur Whateley aparecen rasgos del investigador negativo que Lovecraft ya había hecho aparecer en *The Festival* y que también utilizaría en *The Case of Charles Dexter Ward*. Es decir, en este caso presenta a un personaje de extraordinaria inteligencia que, por medio de libros de ocultismo, trata de acceder a unos conocimientos que le harán adquirir un gran poder.

En la narración aparecerá también su antagonista, el investigador erudito que intentará salvar a la humanidad del peligro que supone la liberación de ciertas fuerzas.

³⁰⁶ H. P. Lovecraft, op. cit., página 102.

³⁰⁷ H. P. Lovecraft, op. cit., página 104.

En este caso, el erudito es el bibliotecario de la Universidad de Miskatonic, Henry Armitage, que además custodia la copia que esta universidad posee del terrible Necronomicon del árabe loco Abdul Alhazred. El eterno combate entre el bien y el mal se convierte en este caso en una lucha de inteligencias y de cultura, sin duda los valores que Lovecraft apreciaba, y suponía, en mayor medida en los hombres.

Esta contraposición se asemeja, en diferentes niveles, a la estructura que establece el cristianismo y a la propia concepción de los Mitos de Cthulhu, que divide las fuerzas operantes del cosmos en planos positivos y negativos. La peculiaridad de *The Dunwich Horror* es que en él aparecen de forma clara ambos opuestos, y aunque la diatriba parece resolverse de parte de las fuerzas positivas, gracias a la inteligencia y el estudio del erudito bibliotecario, las fuerzas del mal permanecen al acecho esperando una nueva oportunidad.

En todo este proceso de antagonistas aparece el Necronomicon como pieza clave para el entendimiento no solo de la acción de este relato sino de los Mitos de Cthulhu en su contexto más global. Por ello, las referencias, tanto bibliográficas como textuales, a este libro maldito son abundantes, creando por un lado la propia historia del libro y configurando, por otra parte, la génesis y desarrollo de los Mitos como concepción global del universo. En cuanto a las referencias bibliográficas, Lovecraft llega a crear una complejísima relación histórica del Necronomicon, que alcanza un nivel de credibilidad extraordinario mediante dos referencias directas: "...the hideous Necronomicon of the mad Arab Abdul Alhazred in Olaus Wormius' Latin version, as printed in Spain in seventeenth century" y "Wilbur had with him the priceless but imperfect copy of Dr. Dee English version..."³⁰⁸

En este último caso, Lovecraft atribuye a John Dee (1527-1608) una versión imperfecta del Necronomicon. El juego literario resulta ser un verdadero artificio de genialidad ya que la figura de Dee parece ser el personaje perfecto al cual atribuirle esta copia puesto que fue el más importante astrólogo, mago y estudioso de las ciencias ocultas de los reinados de Mary Tudor y Elizabeth I. Además, sus amplios conocimientos del griego clásico le permitieron introducirse en el campo de la traducción al compartir con Sir Henry Billingsley la primera versión de las obras de Euclides al inglés.

Hay que recordar en este sentido que la primera versión europea del texto árabe del Necronomicon se encontraba en griego y, probablemente, databa del año 950, por lo cual resulta creíble que Dee, como personaje real e histórico, tuviera acceso a esa copia y realizara una versión de ella al inglés como la que realmente hizo de Euclides.

En cuanto a la génesis de los Mitos, Lovecraft introduce un extracto explicativo

³⁰⁸ H. P. Lovecraft, *op. cit.*, pp. 116-117.

del Necronomicon enormemente interesante puesto que no se limita a presentar frases invocadoras como en el caso de *The Call of Cthulhu* o simples pareados como en *The Nameless City* sino que elabora un párrafo largo con contenido pleno:

"Nor is it to be thought [...] that man is either the oldest or the last of earth's masters, or that the common bulk of life and substance walks alone. The Old Ones were, the Old Ones are, and the Old Ones shall be. Not in the spaces we know, but **between** them, they walk serene and primal, undimensioned and to us unseen. **Yog-Sothoth** knows the gate. **Yog-Sothoth** is the gate. **Yog-Sothoth** is the key and the guardian of the gate. Past, present and future, all are one in **Yog-Sothoth**. He knows where the Old Ones broke through [...] By Their smell can men sometime know Them near [...] Kadath? The ice desert of the South³⁰⁹ and the sunken isles of Ocean³¹⁰ hold stones whereon Their seal is engraven [...] Great Cthulhu is Their cousin, yet can he spy Them only dimly. **Iä! Shub-Niggurath!** As a foulness shall ye know Them [...] Man rules where They ruled once; They shall soon rule where man rules now. After summer is winter, after winter summer. They wait patient and potent, for here shall They reign again".³¹¹

Este extenso ejercicio de recreación de la literatura dentro de la propia literatura (pues se cita un párrafo de un libro inventado dentro de un relato a su vez de nueva creación) ofrece varias claves sobre la idiosincrasia de los *Mitos de Cthulhu*. Aunque se ha escrito mucho sobre la falta de sistematización de los relatos de los *Mitos* sí se puede encontrar una estructura general común que parecía estar fuertemente preconcebida en la mente de H.P. Lovecraft ya que en este párrafo de 1928 se hace referencia a las localizaciones de relatos de 1926 y de 1931 (véase las notas anteriores) de lo cual se puede inferir una concepción previa del contexto general de los *Mitos*.

Para completar la gama de conexiones externas que se produce en la narración, Lovecraft introduce una referencia colateral a Arthur Machen,³¹² lo cual aumenta la sensación de cohesión entre los antecedentes y el propio desarrollo de los *Mitos de Cthulhu*.

Por lo tanto, aparecen dos investigaciones paralelas; en primer lugar la de Wilbur Whatesey en busca de la conexión cósmica y la del Bibliotecario Armitage persiguiendo al peligroso Whatesey. El hecho que desencadena inicialmente el horror en *Dunwich* es la transformación-desaparición de Wilbur Whatesey, que en cierta forma se asemeja a lo que le ocurre a la familia de granjeros en *The Colour Out of Space*.

³⁰⁹ Clara referencia al continente antártico donde posteriormente se situaría *At the Mountains of Madness*.

³¹⁰ Sin duda, la localización de *The Call of Cthulhu*.

³¹¹ H. P. Lovecraft, op. cit., pp. 117-118.

³¹² H. P. Lovecraft, op. cit., página 120.

Igualmente, el hedder es un componente asociado a todas estas transformaciones, indicando la proximidad de acción de una fuerza externa.

Otro aspecto que destaca en *The Dunwich Horror* es la introducción de numerosos diálogos dentro de la narración, técnica ésta que Lovecraft no utilizó con demasiada profusión y que resulta necesaria para el tipo de acción que se desarrolla en la segunda parte (capítulos VIII-X) de este relato puesto que Lovecraft deja paso a la narración directa del desarrollo de unos hechos que se van sucediendo de forma encadenada en lugar de limitarse únicamente a concretar de forma detallada una relación de sucesos a posteriori.

La fase final de este relato se desarrolla con la angustia del intento de aniquilación de la bestia liberada por Wilbur Whateley y que va acabando con la vida de los habitantes de Dunwich. El recurso que se utiliza es la traducción del diario cifrado de Whateley en donde aparecen sus investigaciones, sus logros y sus errores. En esta nueva introducción de la literatura dentro de la literatura, Lovecraft presenta las Aklo Letters de Arthur Machen³¹³ como nuevo elemento de los Mitos de Cthulhu:

"Today learned the Aklo for the Sabaoth, which did not like, it being answerable from the hill and not from the air. [...] Grandfather kept me saying the Dho formula last night, and I think I saw the inner city at the 2 magnetic poles. I shall go to those poles when the earth is cleared off, if I can't break through with the Dho-Hna formula when I commit it".³¹⁴

En sus experiencias con el saber oculto, Whateley libera la peor de las entidades, y sólo mediante el conocimiento y el estudio de los libros podrá ser expulsada de este mundo. Las referencias a claves del mundo celta aunque sutiles son relevantes en muchos aspectos, y Armitage, de hecho, funciona como un druida, al lanzar conjuros acompañado de otros dos sabios que completan la triada en lucha contra la fuerza liberada a la que logran expulsar desde una piedra-altar que recuerda a los viejos ritos religiosos de las culturas celtas.

Lovecraft resuelve la narración con una escena final de victoria parcial sobre la entidad externa y con una explicación de Armitage sobre su condición:

"It was [...] a kind of force that doesn't belong in our part of space; a kind of force that acts and grows and shapes itself by other laws than those of our sort of Nature. [...] I'm going to dynamite the altar-stone up there, and pull down all the rings of standing stones on the other hills. Things like that brought down the beings those Whateleys were so fond of- the beings they were going to let in tangibly to wipe out the human race and drag the earth off to some nameless place for some nameless purpose".³¹⁵

Resulta inevitable recordar la imagen de Stonehenge al leer estas líneas. De esta forma, Lovecraft no sólo acredita su narración sino que la conecta con un lugar

³¹³ En *The White People*.

³¹⁴ H. P. Lovecraft, *op. cit.*, página 135.

³¹⁵ H. P. Lovecraft, *op. cit.*, pp. 152-153.

notorio y misterioso que muchas veces ha sido entendido no solo como emplazamiento religioso sino también como puerta para fuerzas externas.

De esta forma, The Dunwich Horror se convierte en la culminación del horror cósmico por la conexión que establece entre la creación del miedo como sensación humana y su asociación a entidades ajenas a este mundo y procedentes de espacios y tiempos desconocidos para nosotros. La clave final del relato deja un peso de inquietud en nuestro espíritu que necesariamente ha de relacionar lo ocurrido en Dunwich con lo que pudo haber acaecido muchas veces en la llanura de Salisbury, universalizando de esta forma el miedo y haciéndolo, así pues, más permanente.

4.1.3 El núcleo central de los relatos de H.P. Lovecraft en los Mitos de Cthulhu

De 1930 a 1934 Lovecraft escribe siete relatos. Excepto Through the Gates of the Silver Key, que pertenece mayormente a la serie céntrica de Randolph Carter, los demás forman el núcleo central de los Mitos de Cthulhu. Uno de ellos, At the Mountains of Madness (1931), constituye por sí solo una entidad diferenciada tanto por su longitud (una novela corta más que un relato largo) como por su propia identidad. Los otros cinco conforman la base fundamental de la dedicación literaria de Howard Phillips Lovecraft a los Mitos de Cthulhu.

4.1.3.1 The Whisperer in Darkness (1930)

Por medio de un estilo epistolar -manejado a la perfección gracias al enorme volumen de correspondencia que mantuvo durante toda su vida y que le ocupó gran parte de su tiempo-, Lovecraft consigue en The Whisperer in Darkness establecer un marco referencial completo. Hasta 1930 había incluido indicios y terminología de los Mitos de Cthulhu de forma esporádica y sin una contextualización global.

La estructura de este relato es bastante sencilla en cuanto a su argumento ya que sitúa la aparición de unos extraños seres en los ríos de las zonas montañosas de Vermont tras unas riadas, y los sucesos que se derivan de estas apariciones narrados en forma de proceso mental en primera persona y por medio de la correspondencia de un profesor de literatura de la Universidad de Miskatonic con Henry W.^o Akeley, testigo y protagonista de los hechos. A través de este personaje se van transfiriendo, gracias a sus contactos extraterrenales, los contenidos de los Mitos. En varias ocasiones se establecen conexiones con la tradición cristiana, con el folclore celta y con las tradiciones indias, creando de esta forma una idea de universalización de los Mitos:

"Perhaps the bulk of the Puritan settlers set them down bluntly as familiars of the devil, and made them a basis awed theological speculation. Those with Celtic legendry in their heritage -mainly the Scotch-Irish element of New Hampshire, and their kindred who had settled in Vermont [...] linked them vaguely with malign fairies and "little people" of the bogs and raths, and protected themselves with scraps of incantation handed down through many generations. But the Indians had the most fantastic theories of all. [...] The Pennacook myths, which were the most consistent and picturesque, taught that the Winged Ones came from the Great Bear in the sky..."³¹⁶

Desde la perspectiva india, los Mitos de Tithulhu se convierten en los Pennacook Myths, y los poderosos seres que vinieron desde el planeta Yuggoth a la tierra son los Winged Ones (en contraposición a los Great Old Ones o los Deep Ones de otros relatos). Pero estas conexiones no se quedan aquí y Lovecraft las amplía desde Estados Unidos a todo el planeta, asociando diversos hechos para tejer una red que conecta los más variados fenómenos sobrenaturales del mundo a partir de un mismo origen, dando un sentido universal a la lucha entre el bien y el mal y explicando, de alguna manera, el sentido de sucesos aislados que tienen relación entre sí:

"It was of no use to demonstrate to such opponents that the Vermont myths differed but little in essence from those universal legends of natural personification which filled the ancient world with fauns and dryads and satyrs, suggested the **kallikanzarai** of modern Greece, and gave to wild Wales and Ireland their dark hints of strange, small, and terrible hidden races of troglodytes and burrowers. No use, either, to point out the even more startlingly similar belief of the Nepalese hill tribes in the dreaded **Mi-Go** or "Abominable Snow-Men" [...] it must imply some actual historicity of the ancient tales; that it must argue the real existence of some queer elder earth-race, driven to hiding after the advent and dominance of mankind, which might very conceivably have survived in reduced numbers to relatively recent times -or even to the present".³¹⁷

³¹⁶ H. P. Lovecraft, op. cit., pp. 158-159.

³¹⁷ H. P. Lovecraft, op. cit., pp. 160-161.

Este párrafo es de extrema importancia para la comprensión de los *Mitos de Cthulhu* ya que expresa la teoría que subyace y que los sustenta como forma de entender el folclore en clave de tradición histórica y la literatura fantástica como vía de expresión natural de las leyendas no asumidas por la ciencia. Básicamente lo que Lovecraft plantea es una interconexión entre muchas leyendas y fenómenos sobrenaturales que se encuentran en el trasfondo de la mayoría de las civilizaciones humanas y que sólo afebran a nuestro mundo real como fairy tales o como extraños fenómenos entre lo fantástico y lo inexplicable (Loch Ness o el Yeti). Esta idea está por encima del concepto de Great Old Ones, Cthulhu o el Necronomicon, y es la verdadera fuente de inspiración de todos los escritores que han participado, con mayor o menor dedicación, en los *Mitos de Cthulhu*.

Con el fin de armonizar aún más las referencias universales, Lovecraft cita en el siguiente párrafo a Arthur Machen y a Charles Fort como referencias literarias para la explicación y la comprensión de estos fenómenos.

A partir de aquí Lovecraft inicia un amplio proceso de explicación de los *Mitos* a través de la correspondencia epistolar entre el investigador principal, Albert N. Wilmarth, residente en Arkham y Henry W. Akseley, el testigo más próximo a todos los sucesos en Vermont. Lovecraft domina este estilo con enorme soltura y consigue hacer una completa relación de los *Mitos* a través de las cartas que se envían el uno al otro. La primera de ellas, en la que Akseley se presenta a Wilmarth, ya muestra algunos indicios presuponiendo ciertos conocimientos sobre la materia:

"The things come from another planet, being able to live in interstellar space and fly through it [...] There is a great black stone³¹⁸ with unknown hieroglyphics half worn away which I found in the woods [...] I suppose you know all about the fearful myths antedating the coming of man to the earth -the Yog-Sothoth, and Cthulhu cycles- which are hinted at in the *Necronomicon*"³¹⁹

A través de las pruebas (escritas, sonoras y fotográficas) que Akseley le va enviando y conjuntamente con el estudio en profundidad de los libros de ocultismo, en especial, del *Necronomicon*, Wilmarth va componiendo una imagen nítida de los *Mitos* de Cthulhu. En primera instancia, ofrece una lista de los términos más relevantes con los que se ha ido encontrando: Yuggoth, Great Cthulhu, Tsathoggua, Yog-Sothoth, R'lyeh, Nyarlathotep, Azathoth, Yellow Sign, L'mur-Kathulos, Bran y el *Magnum Innominandum*³²⁰. E igualmente el sistema de trabajo de los dos hombres también queda claro:

"What we were trying to do, as a whole, was to compare notes in matters of obscure mythological scholarship and arrive at a clearer correlation of the Vermont

³¹⁸ Sin duda, ésta es una referencia muy interesante para el relato de Robert E. Howard *The Black Stone*, perteneciente también al ciclo literario de los *Mitos de Cthulhu*. Howard hace referencia a los Unaussprechlichen Kulten de Von Junzt como su fuente inmediata pero no es en absoluto desdeñable que su primera referencia fuese esta piedra negra de *The Whisperer in Darkness*.

³¹⁹ H. P. Lovecraft, op. cit., pp. 166-167.

³²⁰ H. P. Lovecraft, op. cit., página 173.

horrors with the general body of primitive world legend" ³²¹

Como se puede apreciar, la declaración de intenciones queda perfectamente definida no solo para este relato sino también para todos los Mitos de Cthulhu. De hecho, llegan a la conclusión de que el Mi-Go del Himalaya pertenece a esta serie de horrores. Para lograr alcanzar la comprensión total de estos sucesos se empeñan en descifrar los jeroglíficos que contiene la piedra negra que encontró Akeley. También de éste procede uno de los documentos más esclarecedores para los Mitos de Cthulhu dado que Lovecraft presenta la grabación de un ritual en el que se conjuran los elementos principales de los Mitos:

"...ever the praises of Great Cthulhu, of Tsathoggua, and of Him Who is not to be Named. Ever Their praises, and abundance to the Black Goat of the Woods. Iä! Shub-Niggurath! The Goat with a Thousand Young!
[...]the Lord of the Woods, being...seven and nine, down the onyx steps... (tri)butes to Him in the Gulf, Azathoth, He of Whom Thou hast taught us marv(els) [...] to That whereof Yuggoth is the youngest child rolling alone in black aether at the rim...
...go out among men and find the ways thereof, that He in the Gulf may know. To Nyarlathotep, Mighty Messenger, must all things be told.
[...](Nyarl)thotep, Great Messenger, bringer of strange joy to Yuggoth through the void, Father of the Million Favoured Ones, Stalker among..."³²²

En estas imploraciones aparecen los elementos fundamentales de los Mitos con una somera invocación de su función dentro de ellos. Poco a poco y según va avanzando el relato, Lovecraft va profundizando en su concepción de esta personal mitología en un proceso de permenerización que nunca llega a cerrar completamente, permitiendo así la posterior participación de otros autores.

Dentro de esta particular cosmogonía Yuggoth, como planeta original de esta raza ancestral, es un referente importante. De él dice Lovecraft que se sitúa en el borde de nuestro sistema solar pero a su vez no es más que un populoso puesto avanzado de una poderosa raza interestelar cuyo origen verdadero debe de estar más allá incluso del continuo espacio-tiempo del que hablaba Einstein o del cosmos conocido. Por lo tanto, el origen de toda esta mitología está en un punto desconocido del firmamento desde el cual esas razas interestelares se movieron hacia nuestro planeta en una época remota y que llegaron a dominar completamente pero sobre el cual perdieron su hegemonía.

En nuestra era viven esperando su oportunidad para regresar. Sin embargo, siguen manteniendo su contacto con el espacio exterior y hacia él hay que invocar a los dioses para conseguir los poderes que permiten a sus seguidores mantener el culto

³²¹ H. P. Lovecraft, op. cit., página 174.

³²² H. P. Lovecraft, op. cit., página 177.

vive en la Tierra, ser inmortales o dominar los aspectos más complejos del ocultismo profundo. Sobre todo ello habló Abdul Ahazred en su *Necronomicon*, que es la obra de referencia de los *Mitos* porque en ella se explica de forma más o menos detallada todo este proceso junto con los medios para establecer el contacto con las fuerzas ocultas.

Toda esta explicación la va realizando Lovecraft mediante una mezcla de estilo epistolar y subsiguiente ponderación de las cartas. La sutura con la cual Lovecraft maneja la redacción y elaboración de las cartas de Arkley a Wilmarth denota un profundo conocimiento de las posibilidades comunicativas de este sistema.

De esta forma, se va estableciendo un proceso continuo en el que Arkley remite sus cartas para que posteriormente Wilmarth las medite, las sopesa y las comente para sí y para los lectores. En todo este proceso hay cambios de actitudes hacia los Outer Ones (otra de las denominaciones que utiliza Lovecraft para los poderosos seres procedentes del espacio sideral) y diversos puntos de vista sobre el desarrollo de la acción que, como tal, resulta pausada y lenta con más motivos para la reflexión que velocidad narrativa. Respecto a este punto cabe destacar que *The Whisperer in Darkness* es uno de los relatos que más información aporta sobre los *Mitos* de Cthulhu pero, al mismo tiempo, su línea narrativa se ve debilitada precisamente por esta densa descripción.

Año siguiente Lovecraft escribiría *The Shadow over Innsmouth* recuperando de forma magistral la tensión interna de la narración, necesaria para transmitir los terroríficos efectos que consigue dar a sus relatos.

Según va avanzando la narración, Lovecraft va tejiendo una red cada vez más compleja de relaciones que se desarrollan en tres vertientes. Por un lado, las internas que se asocian con elementos propios creados por Lovecraft para los *Mitos* de Cthulhu; además las relaciones paralelas con elementos contemporáneos de otros autores y finalmente, y de manera muy especial, las conexiones hacia el vasto pasado de la literatura fantástica que unen los *Mitos* de Cthulhu con la larga tradición del horror en la literatura.

Uno de los casos más relevantes en este relato es la referencia que aparece a Hastur (el terrible dios que Ambrose Bierce presenta en su relato *Haita the Shepherd*) y a *The Yellow Sign*³²³ (el espeluznante relato de Robert W. Chambers en el que se cita a Hastur, los parajes de Hali, las Hadas o el terrible libro *The Yellow King*, antecesor directo del *Necronomicon*) como elementos integradores de un perverso culto de humanos degenerados.³²⁴ Estos elementos se incorporan a posteriori a los *Mitos* de Cthulhu, siendo utilizados a partir de entonces como constituyentes habituales de las narraciones de los *Mitos*. Una prueba real de ello es el relato de August Derleth *The Return of Hastur*.

Sobre estos seres exteriores Lovecraft realiza, en voz de Arkley, una descripción detallada de su estructura y de sus características más relevantes:

"The Outer Beings are perhaps the most marvellous organic things in or beyond all

³²³ H. P. Lovecraft, op. cit., página 194.

³²⁴ Véanse los apartados 2.2.3 y 2.2.7 de esta tesis doctoral.

space and time -members of a cosmoswide race of which all other life-forms are merely degenerate variants. They are more vegetable than animal [...] and have a somewhat fungoid structure. [...] The genus is unique in its ability to traverse the heatless and airless interstellar void in full corporal form. [...] Their brain capacity exceeds that of any surviving life form [...] Telepathy is their usual means of discourse. [...] Their main **immediate** abode is a still undiscovered and almost lightless planet at the very edge of our solar system - beyond Neptune, and the ninth in distance from the sun. It is, as we have inferred, the object mystically hinted at as "Yuggoth" in certain ancient and forbidden writings. [...] But Yuggoth, of course, is only the stepping stone. The main body of the beings inhabits strangely organized abysses wholly beyond the utmost reach of any human imagination".³²⁵

De esta forma se va logrando conectar de forma coherente todos los indicios que se habían ido sugiriendo poco a poco en otros relatos, haciendo referencia a sucesos en nuestro planeta que tienen su origen en una civilización nacida en otra dimensión, en otro espacio y en otro tiempo. En este sentido, Lovecraft conecta además esta narración con su obra poética más importante, Fungi from Yuggoth, al denominar así a las criaturas de este relato:

"They were the hellish tracks of the living fungi from Yuggoth".³²⁶

Ya partir de este momento el ritmo de la narración cambia. Lovecraft abandona el tono descriptivo epistolar que había utilizado hasta este punto y lanza a Wilmarth dentro de la aventura, haciéndose partícipe del relato no solo como testigo sino también como actor.

Pero ello no es óbice para que se detenga la extensa descripción que Lovecraft realiza de los Mitos de Cthulhu como totalidad. La anterior descripción sobre esos seres medio vegetales que han llegado a nuestro planeta deja paso a la descripción de su lugar de origen, de Yuggoth; Yuggoth es, por decirse así, el emplazamiento físico de esta civilización aunque Lovecraft trata de recordar en todo momento que su ámbito es mucho más amplio que el mero medio físico. Sin embargo, en la descripción de Yuggoth se pueden encontrar algunos rasgos característicos que obsesivamente repetía Lovecraft en la descripción de las ciclópeas ciudades con grandes estructuras de piedra:

"There are mighty cities on Yuggoth -great tiers of terraced towers built of black stone like the specimen I tried to send you. That came from Yuggoth [...] The black rivers of pitch that flow under those mysterious Cyclopean bridges - things built by some elder race extinct and forgotten before the beings came to Yuggoth from the ultimate voids [...] You know they were here long before the fabulous epoch of Cthulhu was over, and remember all about sunken R'lyeh when it was above the waters. They've been inside the earth, too -there are openings which human beings know nothing of [...] and great worlds of unknown life down there; blue-litten K'n-yan, red-litten Yoth, and black, lightless N'kai. It's from N'kai that frightful Tsathoggua came -you know, the amorphous, toad-like, god-creature mentioned in the **Pnakotic Manuscripts** and the

³²⁵ H. P. Lovecraft, op. cit., pp. 195-196.

³²⁶ H. P. Lovecraft, op. cit., página 209.

*Necronomicon and the Commoriom myth-cycle preserved by the Atlantean high-priest Klarkash-Ton".*³²⁷

Sucintamente se puede deducir de esta descripción que en nuestro planeta (del que ahora tenemos la sensación que ha sido, es y será únicamente nuestro, específicamente humano) hubo una gran vida activa anterior al hombre que la historia oficial no ha sabido buscar y recoger y que, desde luego, no se limita a los dinosaurios. Todas estas civilizaciones -en esta cita se habla de los seres de Yuggoth y de los dioses primigenios que llegaron posteriormente encabezados por el sumo sacerdote Cthulhu-, han dejado sus huellas y, en algunos casos, todavía esperan su vuelta para retomar el control del planeta.

Una referencia interesante es la que se hace a las aberturas que hay hacia el interior de la tierra donde una vez habitaron los seres precedentes de Yuggoth y de las cuales los hombres no saben nada. Estas puertas hacia el interior aparecen en múltiples ocasiones y suponen una vía de acceso a ambientes propicios para el desarrollo de este tipo de historias.

*The Nameless City, At the Mountains of Madness The Shadow over Innsmouth y, especialmente, The Mound (revisión de Lovecraft sobre una idea original de Zealia Bishop)*³²⁸ *son algunos de los relatos que incluyen este particular descenso hacia la revelación ya que el propósito de todos estos viajes es el descubrimiento de los fundamentos de la vida sobre la Tierra; en definitiva, la búsqueda de las respuestas para las preguntas eternas de nuestra civilización. Curiosamente, aunque en este relato aparecen muchas claves de los Mitos de Cthulhu no hay un viaje real hacia esas fuentes de conocimiento y verdad; lo que se da en realidad es un largo y prolongado viaje dentro del propio conocimiento, una detallada descripción de la esencia de los Mitos de Cthulhu que, en el fondo, no es otra cosa que una particular concepción de la historia de la humanidad y de sus secretos más ocultos:*

*"Never was a sane man more dangerously close to the arcana of basic entity -never was an organic brain nearer to utter annihilation in the chaos that transcends form and force and symmetry. I learned whence Cthulhu first came, and why half the great temporary stars of history had fired forth. [...] The nature of Doels was plainly revealed, and I was told the essence (though not the source) of the Hounds of Tindalos. The legend of Yig, Father of Serpents, remained figurative no longer, and I started with loathing when told of the monstrous nuclear chaos beyond angled space which the Necronomicon had mercifully cloaked under the name of Azathoth"*³²⁹

Un dato curioso y muy relevante para el entendimiento de lo que son y de cómo funcionan los Mitos de Cthulhu es la introducción por parte de Lovecraft de la referencia a the Hounds of Tindalos, los terribles sabuesos del alma que creó el amigo

³²⁷ H. P. Lovecraft, op. cit., pp. 213-214.

³²⁸ Véase el apartado 4.4.4 de esta tesis doctoral.

³²⁹ H. P. Lovecraft, op. cit., página 216.

y corresponsal de H.P. Lovecraft, Frank Belknap Long³³⁰. Este sistema de funcionamiento fue el que el propio Lovecraft adoptó ya en sus comienzos, compartiendo el mismo ámbito literario que sus amigos y creando una compleja trama de mundos y submundos de forma que todo cabía dentro de ellos siempre y cuando se tratara de buscar más allá de los límites de la aburrida realidad social.

El relato prosigue con los viajes mentales de Arkley, una interesante vía de conocimiento universal, que finalmente acabará destruyéndose:

"Do you realize what it means when I say I have been on thirty-seven different celestial bodies -planets, dark stars, and less definable objects -including eight outside our galaxy and two outside the curved cosmos of space and time? All this has not harmed me in the least. My brain has been removed from my body by fissions so adroit that it would be crude to call the operation surgery"³³¹

Sin embargo, la resolución final del relato demuestra que el ansia de conocimiento es, en la mayoría de los casos, causa de destrucción final. Al mismo tiempo, Lovecraft explora las posibilidades de la mente y su todavía desconocida capacidad para realizar acciones inimaginables en el pasado.

The Whisperer in Darkness es una puerta de entrada hacia los Mitos de Cthulhu. Dentro de este relato se puede encontrar el camino más claro para conocer su amplitud.

4.1.3.2 *The Shadow over Innsmouth* (1931)

The Shadow over Innsmouth supone la culminación definitiva del estilo creado por H.P. Lovecraft. Seis años antes de su muerte el solitario escritor de Providence alcanza la madurez literaria con un relato que, enmarcado dentro de los Mitos de Cthulhu, consigue una extraordinaria calidad literaria. Si *The Whisperer in Darkness* había fijado los parámetros definitivos de los Mitos de Cthulhu en cuanto a su conceptualización formal, *The Shadow over Innsmouth* destaca por su recreación ambiental, por la tensión de la narración y por el nivel de excelencia logrado. Además, escenifica uno de los grandes logros de su autor, consistente en compaginar sin contradicciones la independencia de la obra en sí con su encaje en un ciclo literario. A veces, los movimientos, las generaciones y todo este tipo de asociaciones artísticas múltiples tienen la desventaja de mediatizar en cierta forma la obra creativa individual. Este caso es un ejemplo de la autonomía conjugada con la creatividad porque aunque se sitúa dentro de los Mitos de Cthulhu no se precisa ningún tipo de conocimiento previo sobre ellos, ni contexto histórico artístico, para profundizar en solitario en la

³³⁰ El relato de Frank Belknap Long, *The Hounds of Tindalos*, es de 1929 y la referencia de Lovecraft en *The Whisperer in Darkness* es de 1930, lo que da una idea de la proximidad y de la comunicación entre ambos.

³³¹ H.P. Lovecraft, op. cit., página 221.

narración y llegar a sentir la tremenda sensación de angustia que supone enfrentarse con el horror interno personal frente al horror externo.

En este sentido, *The Shadow over Innsmouth* es capaz de captar en toda su intensidad la angustia vital interior de un ser humano, transformando el clásico horror externo (es decir, el que procede de elementos ajenos al protagonista) en una búsqueda interior de la propia condición y del propio miedo a reconocerse uno mismo como inspiración del terror ajeno.

El avance cualitativo es enorme ya que, sin dejar de lado los motivos inspirados por la figura de Cthulhu, la técnica de descripción psicológica alcanza uno de los ámbitos más difíciles de la exploración espiritual como es el miedo dentro del alma humana; es el miedo a uno mismo, a lo que cada uno representa o es. Y todo ello sin olvidar un ritmo trepidante y angustioso.

El ambiente recreado es el de Innsmouth, una pequeña población de la costa de Massachusetts, evidentemente muy próxima a Arkham, que infiere a su reducida población de cuatrocientos habitantes unas peculiares características de decadencia moral y física, asociadas con el tráfico marítimo y la llegada de extraños personajes de tierras lejanas traídos por la familia Marsh. El narrador omnisciente se ve atrapado en un tranquilo viaje turístico en Innsmouth, donde tiene que pasar una noche. La acción central del relato se limita prácticamente a un día y una noche con la descripción intercalada de la ciudad, del hotel y de las gentes, además de la angustiada persecución del visitante. Aunque no resulta del todo creíble que un único individuo recién llegado a un pueblo consiga huir desde el mismo centro hacia las afueras estando rodeado por la mayoría de sus habitantes, la intensidad de la narración alcanza una tensión vibrante propia de los mejores relatos de Poe³³².

"Controlling my muscles, and realizing afresh how plainly visible I was, I resumed my brisker and feignedly shambling pace; though keeping my eyes on that hellish and ominous reef as long as the opening of South Street gave me a seaward view. What the whole proceeding meant, I could not imagine; unless it involved some strange rite connected with Devil Reef, or unless some party had landed from a ship on that sinister rock. I now bent to the left round the ruinous green; still gazing toward the ocean as it blazed in the spectral summer moonlight, and watching the cryptical flashing of those nameless, unexplainable beacons"³³³

Una de las referencias más constantes y obsesivas es la del mar, que actúa

³³² Aunque temáticamente no tengan relación, el grado de intensidad se podría asemejar al que E. A. Poe logra en *The Pendulum and the Pit*.

³³³ H. P. Lovecraft, op. cit., página 444.

como protector de las fuerzas del mal, como vía de comunicación y como auténtico enigma insondable. Sin duda, en el espíritu de Lovecraft había una gran inquietud hacia el mar, y eso se refleja de forma espléndida en el final del relato cuando cambia el plano de narración de la realidad a los sueños. El protagonista escapa de Innsmouth ileso pero poco a poco va descubriendo dentro de sí el mismo horror del que había huido. En este plano, la función del mar actúa como un elemento onírico representado con enorme sutileza de tal forma que, lo que sin duda fue una de las peores pesadillas de Lovecraft, se convierte en una auténtica representación literaria de un elemento de la realidad de nuestro subconsciente más profundo:

"One night I had a frightful dream in which I met my grandmother under the sea. She lived in a phosphorescent palace of many terraces, with gardens of strange leprous corals and grotesque brachiate efflorescences, and welcomed me with a warmth that may have been sardonic"³³⁴

Indudablemente, las conexiones psicológicas son evidentes. El reencuentro con la madre dentro de un elemento líquido plantea la relación fetal entre ambos, verdadero origen de toda vida y, al mismo tiempo, la unión más intensa que se puede establecer entre dos seres que durante un período de su existencia comparten el mismo cuerpo.

La escena final muestra la huida del protagonista hacia el mar para reencontrarse con sus auténticos orígenes en el entorno que les corresponde:

"We shall swim out to that brooding reef in the sea and dive down through black abysses to Cyclopean and many-columned Y'ha-nthlei, and in that lair of the Deep Ones we shall dwell amidst wonder and glory for ever"³³⁵

El destino final de Orne se cumple volviendo a sus orígenes más ancestrales en un ritual dramático en el que parecen desaparecer el bien y el mal como conceptos antagónicos para convertirse todo ello en una catarsis inesudible. De esta forma, Lovecraft supera también los límites estrictos que, incluso, Dunsen le atribuyó en cuanto a la división de elementos entre el bien y el mal, y concede a este relato un sentido único, delimitado más bien por la propia condición de los seres que buscan su origen, su auténtico modus vivendi para encontrarse consigo mismos.

Las implicaciones psicoanalíticas de The Shadow over Innsmouth son amplias y profundas, y cabría analizar los aspectos asociados con el miedo espantoso que Lovecraft sentía por todo lo marino y con la intensa y profunda relación de dependencia que tenía con su madre. Sin duda, ambos aspectos subyacen en el trasfondo de la obra que, por otra parte, presenta claros indicios de ser la representación de un sueño-

³³⁴ H. P. Lovecraft, op. cit., página 462.

³³⁵ H. P. Lovecraft, op. cit., página 463.

pesadilla de Lovecraft de enorme contenido en su subconsciente personal.

Y pese a la autonomía temática y narrativa de esta narración, el marco de los Mitos de Cthulhu está presente como eterno configurador de las líneas generales de la narración. Innsmouth es una localidad que aparecerá nuevamente en más composiciones de los Mitos de Cthulhu (The Thing on the Doorstep, por ejemplo) caracterizada siempre por su extraña ciudadanía, que muestra unos rasgos degenerativos muy inquietantes. En este sentido, su conexión con el océano y con todo lo que ello supone es muy relevante. Además, el personaje principal mantiene un contacto directo con los Deep Ones (referencia submarina a los Great Old Ones o dioses primigenios anteriores al hombre que pueden vivir en diferentes partes del mundo) y, curiosamente, este encuentro no es negativo en el sentido en que se presenta, por ejemplo, en The Call of Cthulhu, en At the Mountains of Madness o en The Nameless City.

Esto demuestra la enorme capacidad de Lovecraft para adoptar diferentes perspectivas, todas con un sustrato psicológico ya que, de hecho, la mayoría de ellas proceden de su mundo onírico. De esta forma, se aproxima a esos dioses terribles a través de personajes que se transforman en servidores de ellos (y por lo tanto buscan en sus ciudades submarinas su origen y su paraíso) o por medio de humanos que han tenido la desgracia de cruzarse en su camino o de hombres de letras que buscan el conocimiento. En este caso, la aproximación a la ciudad submarina es enormemente atractiva por su gran carga de simbología:

"I met also that which had been her grandmother. For eighty thousand years Pth'thya-l 'yi had lived in Y'ha-nthlei, and thither she had gone back after Obed Marsh was dead. Y'ha-nthlei was not destroyed when the upper-earth men shot death into the sea. It was hurt, but not destroyed. The Deep Ones could never be destroyed [...] they would rise again for the tribute Great Cthulhu craved. It would be a city greater than Innsmouth next time. [...] This was the dream in which I was a **shoggoth** for the first time, and the sight set me awake in a frenzy of screaming. That morning the mirror definitely told me I had acquired the **Innsmouth look**."³³⁶

En este caso, se aprecia la descripción de una de las ciudades submarinas de los Mitos de Cthulhu, Y'ha-nthlei, a través de los ojos de un shoggoth o servidor de los dioses procedente del planeta Yuggoth. La referencia que se hace a Innsmouth indica que los shoggoths en su versión terrestre tienden a adquirir forma humana -aunque mantienen algunos de sus rasgos originales que les hacen siempre sospechosos ante la sensibilidad humana- e incluso consiguen mezclarse con los hombres, confundiéndose y viviendo entre ellos. De esta forma, llegan a tomar posesión de ciudades enteras como Innsmouth,³³⁷ esperando la vuelta de Great Cthulhu (considerado de esta forma como el sumo sacerdote de los Mitos).

4.1.3.3 The Dreams in the Witch House (1932)

³³⁶ H. P. Lovecraft, op. cit., página 462.

³³⁷ El motivo de los extraterrestres que con forma humana se intentan apoderar de los espacios habitados de los humanos es un tema bastante habitual de la ficción científica del siglo XX.

Este relato es una interesantísima muestra de la fusión de las diferentes tendencias de la literatura de H.P. Lovecraft. Por un lado, el marco es el más típico posible, al centrarse en Nueva Inglaterra y más específicamente en Salem (literariamente Arkham). De esta forma, las referencias ancestrales al ocultismo tienen un soporte histórico fuertemente enraizado en la mentalidad propia y real de los habitantes de la zona. Por otro lado, el desarrollo evolutivo de los temas literarios de Lovecraft le llevan a utilizar la simbología general de los Mitos de Cthulhu para tejer un relato que en el fondo profundiza en el estudio de las dimensiones de nuestra realidad y en las posibilidades de traspasar las barreras que separan los diferentes mundos que conviven paralelamente en torno a nosotros.

Todos estos niveles narrativos se fusionan en una obra de creación que combina los diferentes elementos de forma integradora y que, gracias a la experiencia literaria que Lovecraft había acumulado (se encontraba ya en los últimos y más fructíferos años de su carrera literaria y de su vida), producen una obra con una amplia gama de matices.

De las asunciones anteriormente expuestas, la primera que aparece en el relato es la descripción de Arkham de una forma que hace pensar en esta legendaria ciudad como en uno de los protagonistas de la historia:

"He was in the changeless, legend- haunted city of Arkham, with its clustering gambrel roofs that sway and sag over attics where witches hid from the King's men in the dark, olden days of the Province" ³³⁸

El estilo narrativo de Lovecraft siempre ha estado marcado por la introducción de parámetros científico-históricos en sus relatos, de forma que un trasfondo de realismo apoya en todo momento los complejos argumentos fantásticos de sus historias. Este aspecto se refleja en este relato por una doble vía puesto que, en primer

³³⁸ H. P. Lovecraft, Omnibus 1. *At the Mountains of Madness*, op. cit., página 305.

lugar, aparece con una mención histórica a los sucesos reales de Salem de 1692 y, poco después, se introduce la descripción del protagonista de esta narración, que es un destacado estudiante de matemáticas.

Posteriormente, Lovecraft realiza una interesante reflexión que con el paso del siglo XX cobra una especial relevancia ya que aunque a finales del milenio pudiera parecer anacrónica (desde el punto de vista de la concepción del saber humano como una entidad global frente a la salvaje especialización de nuestro tiempo) muestra una perspectiva que quizá se haya olvidado y que permitiría observar los hechos del devenir de la humanidad con un sentido más global y humano:

"Possibly Gilman ought not to have studied so hard. Non-Euclidean calculus and quantum physics are enough to stretch any brain; and when one mixes them with folklore, and tries to trace a strange background of multidimensional reality behind the ghoulish hints of the Gothic tales and the wild whispers of chimney-corner..."³³⁹

Temáticamente, este relato incide, como muchos otros del autor, en la sabiduría como medio para alcanzar el poder del conocimiento. En este caso, Lovecraft combina las matemáticas con el ocultismo para explorar las dimensiones de nuestra realidad. Hay que entender, desde un punto de vista formal, que uno de sus grandes logros creativos es la experimentación con temas innovadores en la literatura.

Algunas de sus narraciones, y The Dreams in the Witch-House es una de ellas, abordan asuntos y argumentos inéditos en la historia de la literatura universal, y desde luego resulta tremendamente difícil escribir ficción imaginativa sobre temas de tan complejo desarrollo. Así pues, se presenta una idea de enorme complejidad ya que la creencia en mundos paralelos o desdoblados a partir de la realidad es muy antigua;

³³⁹ H. P. Lovecraft, op. cit., página 306.

pero Lovecraft va más allá y se atreve a explorar en el estudio del sistema de comunicación entre esos mundos. La sola concepción de esta idea conlleva una capacidad imaginativa muy poderosa y el resultado final, con un nivel de credibilidad excelente, muestra el dominio que el autor posee sobre los temas que trata. En realidad, por lo tanto, el protagonista central de este relato es la idea misma del cambio de dimensión:

"...of lines and curves that could be made to point out directions leading through the walls of space to other spaces beyond, and had implied that such lines and curves were frequently used at certain midnight meetings..."³⁴⁰

Sobre esta idea básica Lovecraft trabaja en el desarrollo de varios elementos temáticos o narrativos. De los aspectos narrativos destaca el trasfondo de los Mitos de Cthulhu, a los cuales se hace referencia bien por medio de los libros mitológicos que contienen el saber oculto (Necronomicon, Unaussprechlichen Kulten, Book of Eibon) o por medio de referencias a entidades importantes de los Mitos (Azathoth, Nyarlathotep). Otra variante temática importante que condiciona la propia concepción de la narración en sí es la asimilación de los sueños como la forma principal de comunicación y de adquisición de conocimientos y experiencias.

Entre los elementos narrativos que sirven como nexos y coordinadores de la narración destacan dos figuras relevantes y particularmente interesantes (ambas aparte de Gilman y Elwood, que representan la pareja típica en Lovecraft de protagonista-científico + amigo-científico que sirve de modelo en otras narraciones -The Thing on the Doorstep-, por ejemplo). Una de ellas, Zeziah Mason, simboliza el prototipo de espíritu ancestral (juugada como bruja en 1692) que sigue apareciéndose

³⁴⁰ H. P. Lovecraft, op. cit., página 306.

en un tiempo posterior al protagonista intrépido-incauto. Este personaje intenta profundizar en el saber oculto que detentó Masen varios siglos antes.

Como en la mayoría de los relatos de Lovecraft en los que aparecen figuras femeninas (que son ciertamente pecos), éstas suelen ser negativas.³⁴¹ La otra figura referida anteriormente presenta un caso especialmente interesante de representación de seres semihumanos y semianimales que tanta fascinación ha ejercido en la literatura ya desde los tiempos del centauro y del minotauro. En este caso, Lovecraft presenta un cruce de rata y ser humano que produce especial repugnancia:

"Witnesses said it had long hair and the shape of a rat, but that its sharp-toothed, bearded face was evilly human while its paws were like tiny human hands. It took messages betwixt old Keziah and the devil, and was nursed on the witch's blood, which it sucked like a vampire. Its voice was a kind of loathsome titter, and it could speak all languages"³⁴²

La descripción de Brown Jenkin es un prodigio imaginativo en el campo de la literatura fantástica y, sin duda, una muestra de como se puede lograr crear un ser de ficción que cause auténtica repugnancia. Brown Jenkin parece sacada de una pesadilla, y se introduce en la mente de Gilman hasta convertirse en una realidad viviente. Curiosamente, el narrador se refiere a Brown Jenkin como un intermediario

³⁴¹ Mucho se ha escrito y comentado sobre el carácter misógino de H.P. Lovecraft, y más aún sobre los complejos psicológicos que le dejó la educación enormemente absorbente que recibió de su madre. Aunque los efectos de estas influencias se dejen sentir en su obra (como todas las influencias en todos los escritores), ese estudio forma parte de los biógrafos más que de la crítica literaria.

³⁴² H. P. Lovecraft, op. cit., página 310.

entre la Bruja y "the devil". Éste es el término que Lovecraft pone en boca de la expresión popular; sin embargo, él lo conecta con Azathoth, consiguiendo de esta manera fusionar la idea popular del mal con sus Mitos, al dotar a su creación de un grado de verosimilitud importante desde el punto de vista de la concordancia de las teorías que él plantea en torno a los Mitos de Cthulhu y las leyendas populares tradicionales.

A estos elementos temáticos y narrativos hay que añadir como trasfondo la reflexión filosófica continua que Lovecraft realiza sobre las dimensiones de nuestra realidad y sobre la posibilidad de traspasar éstas, creando puertas hacia otros mundos. Para Lovecraft, la posibilidad de contacto entre mundos diferentes se presenta como una teoría interesante que merece la pena ser explorada literariamente. La sustanciación básica de esta idea consiste en que un ser humano con ciertas predisposiciones mentales situado en una conjunción concreta de ángulos podría atravesar nuestra dimensión y acceder a otro ámbito de la realidad.

En este caso, la secuencia se hace a través de los ángulos de una habitación de la antigua casa de Keziah por medio de los sueños del matemático Gilman que, de esta forma, consigue acceder a un plano donde se encuentra con un mundo de extrañas dimensiones y proporciones ciclópeas. Las explicaciones teóricas de Lovecraft sobre la estructura del espacio y de las dimensiones resultan, para los neófitos en la materia, convincentes y sugerentes. Sin duda, no lo serían para los especialistas en el tema pero sí logra un efecto literario de credibilidad que cubre el relato con un barniz de realismo difícil de conseguir con un argumento tan complejo y abstracto. El párrafo que se reproduce a continuación muestra un ejemplo de esta capacidad de abstracción teórica que demuestra el saber general de que disponía Lovecraft y su capacidad para convertirlo en ficción científica:

"It was also possible that the inhabitants of a given dimensional realm could survive entry to many unknown and incomprehensible realms of additional or indefinitely multiplied dimensions -be they within or outside the given space- time continuum- and that the converse would be likewise true"³⁴³

³⁴³ H. P. Lovecraft, op. cit., página 314 .

De esta forma, la narración avanza al mismo ritmo que las incursiones de Gilman en la otra dimensión y sus encuentros con Keziah y Brown Jenkin, que cada vez van siendo más reales; de esta forma se produce un efecto de inversión al aparecer en la dimensión de Gilman los seres que él iba encontrando en sus pasos hacia el otro lado.

Pero el tratamiento del relato no pierde la conexión con la tradición folclórico-fantástica, de forma que aparece como un pasaje más de la larga historia de brujería que ha impregnado siempre esa región y esa casa. A esto le ayuda enormemente la introducción de un elemento importante de la tradición popular anglogermánica en su versión más oscura. El tema en concreto es la llegada de la víspera del primero de mayo con la noche de Walpurgis, un acontecimiento de origen europeo que concentra a los seguidores de Satán para la práctica de sus rituales. Aunque la gente de bien de Arkham pretenda siempre no saber lo que ocurre, el ambiente endemoniado se deja sentir en toda la ciudad. Y eso contribuye especialmente al horror que cada vez más se cierne sobre Gilman.³⁴⁴

Con esto, Lovecraft pretende introducir su relato dentro de la corriente de la literatura fantástica que ha tratado estos asuntos. A la utilización de temas del folclore tradicional se suma la aplicación del trasfondo de los Mitos de Cthulhu como referente final. Lo que los dos extraños visitantes de los sueños de Gilman intentan en última instancia es llevarse ante el trono de Azathoth:

"He must meet the Black Man and go with them all to the throne of Azathoth at the center of ultimate chaos. That was what she said"³⁴⁵

³⁴⁴ La tradición de la noche de Walpurgis es un caso curioso de mezcla de leyendas precristianas con tradiciones propiamente cristianas. Su origen se encuentra en la fecha en que se trasladaron los restos de la santa inglesa Walburga (también conocida como Waldburg, Walspurgis, Vaulbourg o Gauburge) de Heidenheim a su residencia definitiva en Eichstätt. Poco después de su muerte en el año 779 la tradición mezcló su figura con la de Waldborg, una diosa precristiana de la fertilidad. Tradicionalmente, se cuenta que en la víspera del primero de mayo las brujas se reúnen en las montañas de Harz o en otros sitios característicos donde profesan sus ritos.

³⁴⁵ H. P. Lovecraft, op. cit., página 317.

Azathoth es descrito como "primal evil too horrible for description", haciendo alusión a la idea global inicial de los Mitos de Cthulhu que plantea la existencia de una civilización anterior a la humana intrínsecamente maligna. Es evidente, pues, la asociación con la expresión judeocristiana del bien y el mal, aunque el contexto general se refiere siempre a una globalidad fantástica alejada de esta dualidad. Al autor le resulta imposible separarse por completo de la herencia cultural recibida y adquirida pero, sin embargo, hay una intención de superar este marco para alcanzar un ámbito más general.

Progresivamente, Lovecraft introduce más elementos (mayormente como referencias) dentro de este relato. Gilman ha leído el Necronomicon, de donde aprendió los nombres de Azathoth y Nyarlathotep que luego oiría en boca de Keziah (o de su espíritu o reencarnación). Asimismo, sus sueños van profundizando en las visiones de una ciudad no humana de proporciones inmensas:

"He was lying in a high, fantastically balustraded terrace about a boundless jungle of outlandish, incredible peaks, balanced planes, domes, minarets, horizontal disks poised on pinnacles, and numberless forms of still greater wildness -some of stone, some of metal- which glittered gorgeously in the mixed, almost blistering glare from a polychromatic sky"³⁴⁶

*Lovecraft intenta sacar al mundo real de la literatura las pesadillas más profundas del ser humano en una empresa tremendamente difícil y arriesgada, ya que representar en palabras unas visiones que se han producido en lo más profundo del subconsciente no es tarea fácil. Resulta lógico pensar que se ayudó de sus propias pesadillas para representar las de Gilman porque no todo puede ser absolutamente creado dado el grado de verosimilitud que logra. Dentro de este campo, Lovecraft se sitúa en la posición más avanzada que ha alcanzado nunca la literatura fantástica al intentar representar narrativamente los aspectos psicológicos más complejos de nuestra mente. Y a veces su transcripción literaria no queda meramente como las pesadillas o el sueño de un personaje sino que, como en el caso de *At the Mountains of Madness*, también las introduce como elementos del mundo real dentro del relato.*

*Y al igual que en *At the Mountains of Madness*, Lovecraft presenta unos seres*

³⁴⁶ H. P. Lovecraft, op. cit., página 323.

precedentes de esos mundos con una fisiología que mezcla el mundo marino, los reptiles y las inteligencias superiores para representar a los mensajeros de los dioses terribles que establecen los contactos directos con los humanos. En la descripción de estos seres aparecen reflejados algunos de los temores más profundos del propio Lovecraft hacia lo marino y hacia los reptiles, que suelen repetirse con cierta uniformidad en los relatos de los Mitos de Cthulhu:

"...they were living entities about eight feet high, shaped precisely like the spiky images on the balustrade, and propelling themselves by a spider-like wriggling of their lower set of starfish-arms"³⁴⁷

En realidad, esta descripción no es más que una breve referencia si se tiene en cuenta al análisis completo que el autor realiza de estos seres en *At the Mountains of Madness* (véase el punto 4.1.4.1) a través de una vivisección orgánica.

El relato va avanzando en intensidad al mismo tiempo que la mente de Gilman se vuelve cada vez más compleja hasta que finalmente éste muere y la casa es destruida. *The Dreams in the Witch House* muestra gran parte de los elementos creativos de la literatura de Lovecraft pero, en algunos momentos, tal acumulación de componentes enturbia el proceso dinámico de la narración. Sin embargo, resulta un ejemplo perfecto de integración de los distintos referentes (brujería, ciencia y conocimiento, el espectro de los sueños, mundos paralelos, dimensiones interconectadas, entidades de los Mitos de Cthulhu, casas malditas, ciudades ciclópeas etcétera) que Lovecraft utiliza en su literatura.

4.1.3.4 *The Thing on the Doorstep* (1933)

Lovecraft inicia este relato con un estilo ciertamente biográfico ya que desde la perspectiva de un amigo (que hace de narrador y, en una fase posterior del relato, de personaje) se describe la personalidad de un joven solitario y de gran capacidad intelectual. Sin duda, éste es uno de los relatos donde se encuentra más claramente la pluma autobiográfica del autor que representa a Edward Pickman Derby con una personalidad y una vida muy similar a la suya propia. Utilizando un narrador que habla

³⁴⁷ H. P. Lovecraft, op. cit., página 324.

sobre su mejor amigo, Lovecraft funde los dos personajes en sí mismo para realizar una sincera valoración de su vida:

"I have known Edward Pickman Derby all his life. Eight years my junior, he was so precocious that we had much in common from the time he was eight and I was sixteen. He was the most phenomenal child scholar I have ever known and at seven was writing verse of a sombre, fantastic, almost morbid cast which astonished the tutors surrounding him. Perhaps his private education and coddled seclusion had something to do with his premature flowering. An only child, he had organic weaknesses which closely chained to their side. He was never allowed out without his nurse, and seldom had a chance to play unconstrainedly with other children. All this doubtless fostered a strange secretive inner life in the boy, with imagination as his one avenue of freedom" ³⁴⁸

Este párrafo demuestra que la mejor manera de conocer a Lovecraft es leyendo sus relatos. En ellos fue donde abrió completamente su personalidad al mundo exterior, reflexionando literariamente sobre sí mismo, sobre sus miedos, sobre sus temores y sobre su fantasía. Toda su obra, y en general también la de la mayoría de los autores de los *Mitos de Cthulhu* ³⁴⁹, se puede comprender a partir de la última frase de esta autodeclaración "...with imagination as his one avenue of freedom". De hecho, para Lovecraft la libertad fue un imposible en su vida social ya que tanto sus propios prejuicios como los que le imponía la sociedad se limitaron enormemente. Sin embargo, cuando dejaba que su imaginación fluyera libremente por el papel lograba alcanzar su máxima expresión de libertad personal.

En cuanto a la propia dinámica del relato hay una localización inicial dentro de los *Mitos de Cthulhu* al citar una de las obras creadas por Derby, *Azathoth and Other Horrors*, y a un poeta de estilo cercano a Baudelaire llamado Justin Geoffrey. Puesto que se trata de una especie de autoreflexión literaria del propio Lovecraft, no podía faltar la referencia a la persona a la que más admiró en su vida, Edgar Allan Poe. La primera conexión es la del estilo de Geoffrey y la segunda aparece inmediatamente después: "His Poe-like talents turned more and more towards the decadent..." ³⁵⁰. Para completar esta descripción del personaje-autor se citan sus gustos literarios con una interesante reflexión inicial sobre el sentido y el propósito de estos libros:

"Always a dweller on the surface of phantasy and strangeness, he now delved deep into the actual runes and riddles left by a fabulous past for the guidance or puzzlement of posterity. He read things like the fruitful *Book of Eibon*, the *Unaussprechlichen Kulten* of von Junzt, and the forbidden *Necronomicon* of the mad Arab Abdul Alhazred..." ³⁵¹

Poco a poco, Lovecraft introduce al lector en la verdadera trama de la historia presentando uno de sus pocos personajes femeninos que en este caso, como en la mayoría de los demás, resulta ser negativo, aumentando aún más esta sensación per

³⁴⁸ H. P. Lovecraft, *Omnibus 3. The Haunter of the Dark*, op. cit., página 303.

³⁴⁹ Esto resulta igualmente evidente para Clark Ashton Smith y para Robert E. Howard, cuyas introspectivas personalidades también les hicieron refugiarse en el mundo de la imaginación.

³⁵⁰ H. P. Lovecraft, op. cit., página 304.

³⁵¹ H. P. Lovecraft, op. cit., página 305.

su procedencia que el autor sitúa en Innsmouth y que además conecta con las más extrañas familias de este inquietante pueblo al que Lovecraft había descrito en *The Shadow over Innsmouth*.³⁵²

Básicamente el planteamiento de la narración se centra en la metamorfosis como método (aprendido en este caso a partir del *Necronomicon*) para sobrevivir al paso del tiempo. Es decir, una entidad consigue aprender, a partir de la magia negra, la forma de trasladarse de un cuerpo a otro para utilizarlos como estancias temporales para una vida imperecedera.

Esta transmutación-suplantación de las almas se produce de forma gradual y por fases de manera que el suplantado es capaz de percibir parte de las sensaciones y vivencias que el usurpador experimenta en su cuerpo. Así, Derby ofrece progresivamente pequeñas muestras de sus experiencias en su "otra vida" refiriéndose a las ruinas ciclópeas en solitarios lugares en la profundidad de los bosques de Maine. Pero la poderosa influencia de su esposa Asenath va ocupando todos los rincones de su alma y de su cuerpo impidiendo el contacto con sus amigos. Cuando finalmente Derby implora la ayuda de su amigo éste lo encuentra en un estado lamentable y semiconsciente de los horrores que su cuerpo había presenciado:

"The pit of the shaggoths! Down the six thousand steps... the abomination of abominations...I never would let her take me, and then I found myself there-lä! Shub- Niggurath!- The shape rose up from the altar, and there were five hundred that howled -The Hooded Thing bleated "Kamog! Kamog!"- [...] I was there where she had gone with my body -in the place of utter blasphemy, the unholy pit where the black realm begins and the watcher guards the gate- I saw a shaggoth...".³⁵³

Al más puro estilo de Lovecraft, las imploraciones del horror no se definen completamente sino que se muestran como retazos de manifestaciones mucho más amplias que nunca pueden ser abarcadas desde una única perspectiva. En este caso, el personaje principal se ve atrapado por un doble horror ya que queda envuelto en los ceremoniales de imploración al mismo tiempo que es prisionero de su esposa, que invade su cuerpo para trasladarse a esas celebraciones. Ni siquiera tiene la libertad de otros personajes de Lovecraft (por ejemplo, en el caso de los dos supervivientes de la expedición científica en *At the Mountains of Madness*) que aunque son perseguidos,

³⁵² Véase el apartado 4.1.3.2.

³⁵³ H. P. Lovecraft, *Omnibus 3. The Haunter of the Dark*, op. cit., página 315.

capturados o sufren violentas exposiciones a horrores sobrenaturales mantienen su libertad de acción y consiguen, a veces, sobrevivir a esas experiencias.

En este caso, Lovecraft ofrece claves concretas sobre la idiosincrasia de su particular mitología y el objetivo final de aquellos que se empeñan en la búsqueda de saberes ocultos y en el dominio de la magia negra:

*"He found it in the **Necronomicon** - the formula. I don't dare tell you the page yet, but when I do you can read and understand. Then you will know what has engulfed me. On, on, on, on- body to body to body- he means never to die. The lifeglow- he knows how to break the link..."*³⁵⁴

Además de perfilar claramente la naturaleza del horror en el que se ve envuelto el personaje principal, Lovecraft desarrolla poco a poco una peculiar rivalidad entre las almas de los personajes que en el fondo no es más que una lucha por la supervivencia, por la continuación en la vida y por la negación de la desaparición física. La tensión aumenta de forma gradual, empujando a la víctima de la invasión hacia la autodestrucción. Ésta resulta ser la única salida posible para eliminar a la entidad que una y otra vez intenta ocupar un nuevo cuerpo.

*Dentro de los relatos de los Mitos de Cthulhu **The Thing on the Doorstep** supone una pieza más del inmenso mosaico de esta experiencia literaria. Su valor artístico reside en la tensión creada entre los personajes y en la escenificación escrita del fenómeno de la transmutación de las almas que, en este caso, sirve no solo como medio de pervivencia sino además como vehículo para mantener el contacto con las entidades malignas. En todo este entramado el **Necronomicon** funciona como fuente de referencia indispensable; a través de él se pueden aprender los secretos de la vida eterna, la forma de contactar con fuerzas de un poder incalculable para los hombres, el sentido de determinados sucesos inexplicables en nuestras civilizaciones y, en definitiva, la ventana por la cual asomarse al lado oculto de nuestra realidad.*

4.1.3.5 The Shadow Out of Time (1934)

*Ya en los últimos años de su vida Lovecraft alcanza sus mejores momentos literarios, siendo **The Shadow Out of Time** un ejemplo definitorio de lo que se dio en llamar en su momento "horror cósmico" como un subgénero literario dentro de la literatura fantástica.*

³⁵⁴ H. P. Lovecraft, Omnibus 3. *The Haunter of the Dark*, op. cit., página 318.

De acuerdo con esta definición, se podría pensar en el horror cósmico como una forma de literatura de terror que toma elementos ajenos a nuestro planeta para infundir esa profunda sensación de malestar en el espíritu de los lectores. Sin embargo, Lovecraft va mucho más allá y lo que consigue en *The Shadow Out of Time* es desarrollar un tipo de literatura íntimamente relacionada con los procesos mentales de los humanos, llegando a describir e investigar como nadie lo ha hecho todavía en la literatura creativa los efectos de conceptos tan variables como el espacio y el tiempo. El valor de este relato es inmenso tanto por su tensión narrativa, que alcanza uno de los puntos culminantes de la obra de Lovecraft, como por el desarrollo literario de conceptos tan abstractos como el espacio y el tiempo.

Algunos otros autores han tentado en ocasiones estas vías (H.G. Wells, Jorge Luis Borges) pero no han logrado alcanzar el nivel de penetración que Lovecraft alcanza magistralmente en esta ocasión. La comprensión del concepto del tiempo como algo variable y que no se puede fijar únicamente de acuerdo con los parámetros que los humanos hemos dispuesto para adecuarlo a nuestras necesidades abre una perspectiva, un alcance de visión tan enorme y de tal profundidad que tras leer este relato y si se dispone de la sensibilidad necesaria para flexibilizar nuestra rígida mente se puede llegar a entender de forma diferente el entorno circundante.

En lo que se refiere a la técnica narrativa, Lovecraft no introduce grandes novedades en su forma de exposición. Aparece un narrador omnisciente que relata en primera persona todos los hechos acontecidos con un estilo epistolar; así se conforma un diario personal en el que se desarrollan las diferentes fases de la acción. De hecho, el personaje principal se presenta a sí mismo de la forma más tradicional: "My name is Nathaniel Wingate Peaslee..."³⁵⁵. Junto a esta presentación inicial, que ya inicia la revelación personal de los hechos en el estilo más propio de Lovecraft, es decir, en forma de "carta abierta" a quien la quiera leer (como el mismo Lovecraft hizo en muchas ocasiones en su propia correspondencia, ya que aunque siempre había un destinatario al que se dirigían las cartas, en muchas ocasiones se olvidaba del destinatario y la carta servía como pretexto para escribir sobre todo lo que le interesaba), se plantea la duda como sistema de comprensión de lo que a continuación se va a leer.

Yno es de extrañar ya que, aunque perfectamente creíble para la mente abierta

³⁵⁵ H. P. Lovecraft, op. cit., página 465.

del sector de literatura fantástica, lo que Lovecraft plantea en este relato es de tal trascendencia en el ámbito de nuestros preceptos más asentados que puede crear muchas dudas existenciales. De hecho, se puede llegar a ver deformados conceptos tan asumidos de forma general como la unión del cuerpo y de la mente como elementos constituyentes del mismo ser humano, nuestra propia situación dentro del continuo espacio-tiempo que nos ha tocado vivir, es decir, la adaptación a la época en la que vivimos y la concepción de la historia como una ciencia que estudia lo ocurrido desde una perspectiva necesariamente estática y pasada, puesto que se puede especular sobre lo venidero pero no se puede nombrar lo que no existe ni datar lo que no ha ocurrido todavía.

Por todo ello, Lovecraft considera necesario introducir un principio de duda en lo que su protagonista cree que ha vivido (aunque en realidad éste es un artificio literario puesto que la propia dinámica de la narración no deja tan abierta esa posibilidad):

"There is a reason to hope that my experience was wholly or partly an hallucination -for which, indeed, abundant causes existed. And yet, its realism was so hideous that I sometimes find hope impossible"³⁵⁶

En este relato, la amnesia funciona como el elemento catalizador para llegar hasta mundos anteriores, hasta edades desconocidas para el hombre. La amnesia actúa de esta forma para Wingate Peaslee porque en la realidad lo que Lovecraft plantea es una transmutación de almas y cuerpos, un intercambio con seres de otro tiempo y otro espacio. De esta forma, durante veintidós años, una segunda personalidad de mucha más inteligencia que la original suplanta el cuerpo de Wingate, acumulando conocimientos sobre nuestra civilización a una gran velocidad y recorriendo distantes y apartados lugares del planeta como por ejemplo el Himalaya, los más profundos desiertos árabes o el Ártico.

La significación de estos lugares dentro de la cosmogonía de los Mitos de Cthulhu es fundamental. En los desiertos árabes se halla el origen de Abdul Alhazred y de su Necronomicon además de lugares como The Nameless City. En la cordillera del Himalaya está la residencia permanente del abominable hombre de las nieves, una criatura conectada por Lovecraft con los Mitos de Cthulhu. El Ártico era en ese momento la región más inexplorada del planeta y escondía los secretos más apasionantes a los que ya Poe hizo referencia en The Narrative of Arthur Gordon Pym.

³⁵⁶ H. P. Lovecraft, op. cit., página 364.

Per lo tanto, se trata de un fenómeno más dentro de los *Mitos de Cthulhu*, con unas referencias determinadas y con una forma de comunicación que se parece mucho a la conexión onírica que Lovecraft ya utilizó en *The Call of Cthulhu*, por citar un ejemplo.

Además de estas referencias espaciales, Lovecraft también señala una serie de libros que Wingate en su transmutación estudió ávidamente:

"...I went minutely through such things as the Comte d'Erlette's **Cultes des Goules**, Ludvig Prinn's **De Vermis Mysteriis**, the **Unaussprechlichen Kulten** of von Junzt, the surviving fragments of the puzzling **Book of Eibon**, and the dreaded **Necronomicon** of the mad Arab Abdul Alhazred"³⁵⁷

Al iniciar el segundo capítulo Lovecraft sitúa a Wingate en una normalidad desordenada en la que poco a poco comienza a retomar la conciencia de lo que se ha ido ocurriendo durante veintidós años, y uno de los primeros cambios de los que se da cuenta es de la modificación que ha sufrido su concepción del tiempo.

En esta línea hay que señalar que el concepto de la relatividad de Albert Einstein anunciado públicamente en 1919 supuso un cambio en la mentalidad y en la concepción global de nuestro entorno para los intelectuales y los científicos y, desde luego, Lovecraft aunque encerrado en Providence estuvo muy abierto a la consideración de todos estos cambios. *The Shadow out of Time* refleja como ninguna otra obra literaria de su época este cambio de valores y supone un hito cultural de suma relevancia ya que no trata de elementos planos de la ficción científica como puedan ser los viajes espaciales sobre los que ya había escrito Jules Verne o el encuentro con otras civilizaciones y otras épocas de H.G. Wells, sino que avanza en la interdimensionalidad de nuestro mundo de una forma magistral, consiguiendo hacer artísticamente creíble un complejo cúmulo de asociaciones en varios planos. Lovecraft expresó en este relato de forma sublime la relatividad del espacio y del tiempo y asumió una consideración científica para hacerla válida en el ámbito literario:

"My conception of **time** -my ability to distinguish between consecutiveness and simultaneousness -seemed subtly disordered; so that I formed chimerical notions about living in one age and casting one's mind all over eternity for knowledge of past and future ages"³⁵⁸

³⁵⁷ H. P. Lovecraft, op. cit., página 471.

³⁵⁸ H. P. Lovecraft, op. cit., página 474.

Wingate va recuperando progresivamente la memoria de sus viajes, que se repiten constantemente en enormes ciudades de piedra, descritos desde la perspectiva de una terrible pesadilla. Este viaje por medio de una experiencia onírico-amnésica lleva al protagonista a visitar las enormes ciudades pertenecientes a una civilización anterior, o en todo caso exterior, a la humana. Estas descripciones contienen algunos de los párrafos más inquietantes de Lovecraft y aparecen en varias ocasiones en su obra. Su descripción resulta muy difícil a no ser que se tomen las propias palabras de Lovecraft:

"Later, I had visions of sweeping through Cyclopean corridors of stone, and up and down gigantic inclined planes of the same monstrous masonry. There were no stairs anywhere, nor was any passageway less than thirty feet wide. Some of the structures through which I floated must have towered in the sky for thousands of feet"³⁵⁹

En el momento en que Wingate se asusta ante la enorme variabilidad en cuanto a épocas y lugares de sus sueños comienza a estudiar psicología como forma de adentrarse de forma más segura en la explicación de lo que le está ocurriendo. De esta forma, Lovecraft juega con dos conceptos muy modernos para la literatura. Por un lado, insiste en la relatividad del tiempo y del espacio y plantea una posible interferencia de unas épocas en otras, junto con la transposición simultánea a lugares distantes, rompiendo el continuo espacio-tiempo tradicional de nuestra civilización. Por otro lado, una característica muy relevante de la modernidad de su literatura fantástica es la aceptación de la psicología no solo como una ciencia fiable sino como la fuente de conocimientos que puede ayudar a explicar los fenómenos mentales más complicados. En todo ello, Lovecraft demuestra una modernidad que a finales ya del siglo XX todavía es actual.

De esta forma, Wingate consigue lograr una explicación a todo lo que le había ocurrido durante su periodo de amnesia. Su cuerpo se había mantenido en nuestra dimensión pero con el espíritu, o la mente, de uno de los miembros de la Great Race, seres de una civilización mucho más avanzada que la nuestra. Mientras tanto, su espíritu o mente había sido trasladada a la verdadera dimensión de la Great Race, donde habita un cuerpo propio de esos seres y se dedica a escribir parte de la historia de la humanidad para completar la enorme biblioteca de esa raza que busca almacenar todo el conocimiento del universo:

"Now and then certain captives were permitted to meet other captive minds seized from the future -to exchange thoughts with consciousness living a hundred or a thousand or a million years before or after their own ages. And all were urged to write copiously in their own languages of themselves and their respective periods; such documents to be filed in the great central archives"³⁶⁰

La gran fuerza de los miembros de la Great Race radica en la capacidad de proyección de su mente, lo que les permite invadir cuerpos y permanecer vivos casi eternamente. Cuando deciden abandonar el cuerpo prestado permiten a su mente original volver pero con un lavado de cerebro que elimina cualquier recuerdo de su relación con la Great Race. Sin embargo, existen restos de su paso por nuestro planeta

³⁵⁹ H. P. Lovecraft, op. cit., página 479.

³⁶⁰ H. P. Lovecraft, op. cit., página 488.

en forma de grandes piedras en algunos lugares y bajo el mar y en algunas partes del texto de los Pnakotic Manuscripts. Asimismo, en algunos casos el lavado de cerebro no es totalmente profundo, por lo que pueden quedar en las profundidades del subconsciente de la mente trasladada restos de recuerdos de la Great Race .

Este es el caso de Wingate, que poco a poco va recuperando la terrible conciencia de lo que le pasó en su período amnésico y todo ello a través del mundo de los sueños. Así se va adentrando en los recuerdos de su vida en el otro mundo y llega a descubrir con horror cómo vivió con el mismo cuerpo cénico que los seres de la Great Race :

"And then the morbid temptation to look down at myself became greater and greater, till one night I could not resist it. At first my downward glance revealed nothing whatever. A moment later I perceived that this was because my head lay at the end of a flexible neck of enormous length. Retracting this neck and gazing down very sharply, I saw the scaly, rugose, iridescent bulk of a vast cone ten feet tall and ten feet wide at the base. That was when I waked half of Arkham with my screaming as I plunged madly up from the abyss of sleep" ³⁶¹

El enfrentamiento con la realidad de que uno forma parte de ese horror al que tanto se teme es una característica de varios personajes de los relatos de Lovecraft, y la sensación de angustia que se transmite es realmente intensa.

El tema de la usurpación de los cuerpos humanos por parte de seres de civilizaciones extraterrestres se repetirá años después hasta los body snatchers cinematográficos que, en cierta forma, retomarán la idea de Lovecraft.

Mediante la transmutación de las mentes y de los cuerpos, Lovecraft realiza un curioso e interesante ejercicio literario consistente en la reunión de las mentes de diversos personajes no solo de mundos distintos sino incluso de tiempos diferentes de forma que Wingate puede conversar con romanos, con egipcios, uno de los cuales le habla a Wingate de Nyarlathotep, con habitantes de la Atlántida o con las mentes de personajes de civilizaciones futuras.

De esta forma, Lovecraft se adentra en la forma más arriesgada de la fantasía

³⁶¹ H. P. Lovecraft, op. cit., página 496.

literaria al avanzar por la línea del futuro de la civilización humana y no en el sentido de la conquista o de la expansión de nuestra forma de vida sino a través de la concepción cíclica del devenir histórico que, evidentemente, debería señalar un final para nuestra civilización. Seguramente el tiempo en que nuestro planeta estuvo dominado por los dinosaurios pareció sin duda interminable y sin embargo finalizó. Los humanos nos sentimos ahora perfectamente dueños del planeta y tenemos completa confianza, hasta el punto de haber eliminado la duda, de nuestro dominio.

Pero pudiera ocurrir que no fuéramos los poseedores definitivos de este planeta y que los acontecimientos deparasen finalmente nuestra desaparición. Dentro de la fantasía artística postnuclear (en la que el cine ha desempeñado un papel importantísimo junto con la literatura) ha habido dos direcciones que han marcado muchos trabajos realizados en este género en la segunda mitad del siglo XX. De un lado, la presuposición de la autocaniquilación de los humanos podría dejar paso a otras especies animales con mayor capacidad de adaptación a una hecatombe nuclear. La más inquietante de las opciones es la de los roedores, que ya Lovecraft insinúa en este relato pero que contará con muchos seguidores no solo en la literatura sino también en el cine y en el cómic.

*Por otro lado, el imparable avance de la tecnología podría derivar, como ya señalé Philip K. Dick en *Do Androids think of electric Sheep?*, en la fabricación de máquinas tan sumamente avanzadas que pudieran llegar a eliminar a sus creadores. Lovecraft es uno de los precursores de esta línea de pensamiento y aunque no llegó a definir exactamente el destino final sí expuso algunos indicios inquietantes:*

*"I shivered at the mysteries the past may conceal, and trembled at the menaces the future may bring forth. [...] After man there would be the mighty beetle civilization, the bodies of whose members the cream of the Great Race would seize when the monstrous doom overtook the elder world"*³⁶²

³⁶² H. P. Lovecraft, *op. cit.*, pp. 498-499.

En sus encuentros con la mente de los diferentes seres que ocupan los cuerpos de los miembros de la Great Race mientras trabajan en la confección de la historia de sus tiempos para los inmensos archivos de esta civilización, Wingate se encuentra con las mentes de algunos adherentes de los dioses primigenios:

*"Of earthly minds there were some from the winged, star-headed, half-vegetable race of paleogean Antarctica; one from the reptile people of fabled Valusia; three from the furry prehuman Hyperborean worshippers of Tsathoggua; one from the wholly abominable Tcho-Tchos; two from the Arachnid denizens of earth's last age; five from the hardy Coleopterous species immediately following mankind..."*³⁶³

De nuevo aparece la idea de los reedores como los sucesores en el poder de la humanidad, y eso que Lovecraft ni siquiera pudo intuir los poderosos y terribles efectos de la guerra nuclear y las expectativas de destrucción que puede traer consigo.

Todo este interesantísimo artificio literario que permite a Lovecraft fantasear entre el pasado y el futuro, en torno a nuestro planeta y a Yith, el mundo original de este horror, sobre esta dimensión y sobre otros espacios se realiza en la mente de Wingate, que todavía se encuentra en la fase pasiva de desciframiento de sus sueños. Pero en un momento determinado del relato se pasa de la descripción de hechos pasados a la narración de una acción en tiempo presente que lleva al protagonista, a través de su investigación, a enfrentarse con su propia realidad en su propia dimensión.

Wingate realiza un viaje a Australia con una expedición de la Universidad de Miskatonic, donde se enfrenta al horror de forma directa. La descripción que realiza Lovecraft del descenso al abismo que encierra la ciclópea ciudad de la Great Race es una de las más logradas. No se trata únicamente de un enfrentamiento ante la terrible

³⁶³ H. P. Lovecraft, op. cit., página 497.

pesadilla de Wingate sino que es una verdadera exposición al destino de la humanidad, a la debilidad de nuestra raza frente a la enorme magnitud del cosmos, a la existencia de otras civilizaciones mucho más poderosas que la nuestra.

Y dentro de ese abismo-ciudad aparecen los libros como los poseedores del saber absoluto, los elementos que encierran el conocimiento de las civilizaciones, que albergan dentro de sí los secretos más insendables. La admiración de Lovecraft por los libros se manifiesta de la manera más espléndida en la descripción de los anaqueles del archivo de la Great Race que albergaban la historia de cientos y cientos de civilizaciones enteras. Probablemente, éste fuera uno de los lugares imaginados por Lovecraft donde a él le hubiera gustado estar.

La obsesión humana por conocer más allá de los límites de nuestra realidad sobrepasa en muchas ocasiones las barreras más difíciles. Es un lugar sagrado que embelsa a los humanos ávidos de conocimiento. En él se encierran las respuestas a nuestras grandes incógnitas, a esos espacios en blanco de nuestra memoria colectiva que todavía no hemos podido completar, esas eternas preguntas sin respuesta que nos dejan con la duda de quiénes somos, de dónde procedemos y cuál es nuestro destino. La subyugación de Lovecraft por esta biblioteca intemporal donde se funde todo el conocimiento no solamente humano sino cósmico es fascinante:

"I thought of the frightful chambers and corridors and inclines as I recalled them from my dreams. Would the way to the central archives still be open? Again the driving fatality tugged insistently at my brain as I recalled the awesome records that once lay cased in those rectangular vaults of rustless metal. There, said the dreams and legends, had reposed the whole history, past and future, of the cosmic space-time continuum - written by captive minds from every orb and every age in the solar system".³⁶⁴

La fascinación que las bibliotecas han ejercido sobre los hombres de letras

³⁶⁴ H. P. Lovecraft, op. cit., página 526.

siempre ha sido enorme y, de hecho, la destrucción final de la primera y gran biblioteca universal, la Biblioteca de Alejandría, supuso para algunos lo mismo que la expulsión del paraíso para los cristianos. Esta particular biblioteca subterráneo- cósmica de Lovecraft guarda cierta semejanza con la leyenda real de la biblioteca creada por los herederos inmediatos de Alejandro Magno en Egipto. Ambas están en cierta forma perdidas y de algún modo han sido destruidas por el tiempo así como por la decadencia de sus guardianes.

Desde luego ambas simbolizan la concentración del saber absoluto ya que Lovecraft lo representa en la fantasía cósmica y la Biblioteca de Alejandría fue realmente el núcleo del saber helenístico. Ambas tuvieron sus momentos de esplendor para luego caer en la desidia, sin duda la imaginaria de Lovecraft perduró más tiempo que aquellos ciento cincuenta años de la de Alejandría (300-150 a.C.).

Pero si con toda seguridad la biblioteca de Alejandría estuvo en la mente de Lovecraft al elaborar su propia biblioteca perdida no acaba aquí, desde luego, la obsesión por el mundo del libro encerrado. No mucho más tarde de la muerte de H.P. Lovecraft (1937), Jorge Luis Borges compondría su excepcional Biblioteca de Babel. La Biblioteca de Babel de Borges (1942) es otro de los momentos culminantes de la representación literaria del culto a la acumulación impresa del saber, y el comienzo del relato de Borges recuerda a la biblioteca hundida de Lovecraft:

"El universo (que otros llaman la Biblioteca) se compone de un número indefinido, y tal vez infinito, de galerías hexagonales, con vastos pozos de ventilación en el medio, cercado por barandas bajísimas. Desde cualquier hexágono, se ven los pisos inferiores y superiores: interminablemente. La distribución de las galerías es invariable..."³⁶⁵

Y a su vez resulta lógico pensar que la biblioteca de Borges influiría

³⁶⁵ J. L. Borges, "La biblioteca de Babel", Narraciones, Madrid, Cátedra, 1988, página 101.

posteriormente en la biblioteca de Umberto Eco en *Il nome della rosa* (1981). Curiosamente, ambos escritores han trabajado más como intelectuales y eruditos de las artes y las letras que propiamente como creadores al más puro estilo. Su capacidad de abstracción les ha permitido elaborar las más minuciosas y detalladas descripciones de bibliotecas del siglo XX y son ambos una referencia al tratar este tema, que ya Lovecraft ilustró en una de las versiones fantásticas más especialmente agraciadas.

Resultaría difícil encontrar dentro de la literatura fantástica de horror una descripción de una biblioteca tan sugerente e inquietante al mismo tiempo. En este caso, la biblioteca además de proporcionar el saber absoluto también ofrece el temor más profundo porque a veces el conocimiento de las cosas también puede producir pavor al tener que enfrentarse con algo que tal vez se intuya pero de lo cual nunca se ha tenido la certeza de su comprobación. El libro de Wingate encierra el poder supremo del conocimiento; es el libro del pasado, del presente y del futuro de la humanidad, escrito desde siempre y por siempre, con un destino escrito e inamovible. Y con todo, el más profundo de los horrores es el que nos lleva a enfrentarnos con nuestra propia realidad, con nuestro propio ser³⁶⁶:

"No eye had seen, no hand had touched that book since the advent of man to this planet. And yet, when I flashed my torch upon it in that frightful abyss I saw that the queerly pigmented letters on the brittle, aeon-browned cellulose pages were not indeed any nameless hieroglyphs of earth's youth. They were, instead, the letters of our familiar alphabet, spelling out the words of the English language in my own handwriting"

En el caso de Wingate, finalmente se resuelve la historia con un desenlace espeluznante. En un momento de su vida fue trasladado a una época anterior en el tiempo, anterior incluso a la aparición del hombre para escribir la historia y el destino de la humanidad.

The Shadow out of Time marca una de las cumbres de la narrativa de Lovecraft

³⁶⁶ H. P. Lovecraft, *Omnibus* 3. *The Hunter of the Dark*, op. cit., página 530.

y se adentra en los más intrincados espacios de la literatura fantástica más esencial. Aquella en la cual lo fantástico está desprovisto de cualquier mediatización. Se trata de la fantasía en estado puro, avanzando por los difíciles vericuetos de la condición humana, de la relatividad de nuestro eterno espacio-temporal, de nuestro destino marcado, de nuestra inmensa soledad tan compartida en este cosmos que intentamos escudriñar pero que sabe mucho más de nosotros que nosotros de él.

4.1.4 Las novelas de H.P. Lovecraft en los Mitos de Cthulhu

4.1.4.1 *At the Mountains of Madness*

Si se puede considerar The Call of Cthulhu como el acta fundacional de los Mitos de Cthulhu, At the Mountains of Madness es la consagración definitiva de la experiencia que unos años antes inició H.P. Lovecraft. Tanto por su contenido temático, como por su estilo y su contexto este relato supone la culminación de toda la obra del autor. Pese a que su deuda con The Narrative of Arthur Gordon Pym es indudable (véase el punto 2.2.4.3), cosa que Lovecraft siempre reconoció, su identidad propia, la energía que transmite y la innovación temática hacen de este relato la expresión máxima de los Mitos de Cthulhu y una de las cumbres de la literatura fantástica del siglo XX.

Y sin embargo, para su autor At the Mountains of Madness supuso un revés profesional (dentro de lo escasamente profesional -en el sentido más práctico y menos artístico del término- que se pueda considerar su sentido de la creación) y un terrible golpe personal para su propia autoestima. De hecho, cuando finalmente se decidió a remitir la obra a un editor (en este caso G.P. Putman's Sons) fue rechazada, provocando horrendísimas consecuencias personales:

"I honestly think I'll quit writing altogether -or at least ,quit trying to do more than occasionally jot down a few notes for my own edification. There is no demand whatever for serious work in the weird, I am confirmed in this attitude by the polite rejection my stuff has just received from Putman's -who asked to see it in the first place.

I am so dissatisfied with any production of mine that I have almost decided to write nothing further. In no case have I come near conveying the mood or image I wish to convey, & when one has not done this at 41 there is not much use in wasting time on further attempt"³⁶⁷

Como se puede observar si ya la estima propia de Lovecraft era escasa, el rechazo de At the Mountains of Madness provocó la desmoralización completa.

A pesar de todo, este trabajo supuso la empresa más compleja e innovadora de su producción. El proceso de horror acumulativo alcanza su representación más brillante y el poder imaginativo de Lovecraft desarrolla una historia de profundas y lejanas referencias ancestrales. La ambientación está excepcionalmente lograda hasta el punto de que el mundo antártico de At the Mountains of Madness puede permanecer como un cosmos literario con identidad propia.

El análisis de esta narración se debe hacer a partir de varias líneas de estudio ya que abarca todos los conceptos relativos a los Mitos de Cthulhu y además en una extensión muy superior a la de la mayoría del resto de los relatos, lo cual no solo no reduce la intensidad del horror acumulativo sino que lo engrandece hasta conseguir el punto máximo de tensión fantástica.

³⁶⁷ H. P. Lovecraft, *Lovecraft: A Biography* de L. Sprague de Camp, op. cit., página 347.

Identidad propia

No se puede hablar solamente de At the Mountains of Madness como de un relato perteneciente a los Mitos de Cthulhu sino que se ha de entender que posee un ámbito propio e individual que hace de él una obra literaria singular y excepcional que luego, por extensión, engrandece los Mitos de Cthulhu como movimiento literario.

El primer aspecto fundamental que convierte este relato en una obra singular es su especial argumento narrativo. Obviamente, no se puede eludir la referencia inmediata al tema antártico en The Narrative of Arthur Gordon Pym de E.A. Poe que de forma clara y literaria Lovecraft muestra en su propio relato al citarse textualmente en el primer capítulo:

"Puffs of smoke from Erebus came intermittently, and one of the graduate assistants, (...) Danforth, pointed out what looked like lava on the snowy slope, remarking that this mountain, discovered in 1840, had undoubtedly been the source of Poe's image when he wrote seven years later:

*the lavas that restlessly roll
Their sulphurous currents down Yaanek
In the ultimate climes of the pole-
That groan as they roll Mount Yaanek
In the realms of the boreal pole*

Danforth was a great reader of bizarre material, and had talked a good deal of Poe. I was interested myself because of the antarctic scene of Poe's only long story- the disturbing and enigmatical Arthur Gordon Pym"³⁶⁸

La idea que Lovecraft tuvo siempre de la literatura fue integradora y apasionada

³⁶⁸ H. P. Lovecraft, Omnibus 1. At the Mountains of Madness, op. cit., página 17.

y en lugar de ocultar su devoción y sus deudas artísticas con Edgar Allan Poe las incluyó en sus relatos engrandeciéndolo de esta forma su obra propia así como la del mismo Poe. Este recurso, muy frecuente en toda la obra literaria de los diferentes autores de los *Mitos de Cthulhu*, demuestra el carácter abierto y espontáneo de los integrantes de este movimiento literario, que supo nutrirse de la tradición fantástica anterior para conseguir una identidad propia. Éste es uno de los grandes méritos que Lovecraft logra en *At the Mountains of Madness* puesto que este relato pasa a formar parte de la tradición iniciada por Arthur Gordon Pym sin perder por ello su identidad y su valor propios. Por lo tanto, hay que analizar el relato de Lovecraft desde una perspectiva muy singular y con una idiosincrasia propia.

El ritmo de la narración es deliberadamente lento y acumulativo, con un poder de sugestión que va creciendo progresivamente de acuerdo con el desarrollo de la línea temática. La originalidad del argumento es un factor importante en sí mismo y a tener en cuenta para una valoración general de su mérito literario. Básicamente, la historia arranca de la mítica Universidad de Miskatonic (a través del recurso lovecraftiano habitual de pretender disuadir o advertir a la opinión pública sobre un tema para, a continuación, desarrollarse en profundidad: "I am forced into speech because men of science have refused to follow my advice without knowing why. It is altogether against my will that I tell my reasons for opposing this contemplated invasion of the antarctic..."³⁶⁹).

Apartir de este punto, se desarrolla la narración completa de la expedición de la Universidad de Miskatonic al continente antártico, donde se topan con una cadena montañosa más grande que el propio Himalaya. En uno de los campamentos al pie de estas montañas los expedicionarios descubren catorce extraños fósiles, ocho de ellos completamente intactos. Pero, al poco tiempo, se pierde el contacto por radio con el campamento y una nueva expedición se dirige hacia él, presenciando el horror de las muertes de todos los expedicionarios y sus perros. Dos componentes de la expedición de rescate deciden volar en avioneta hacia las montañas. Allí descubren una enorme

³⁶⁹ H. P. Lovecraft, *Omnibus 1. At the Mountains of Madness*, op. cit., página 11.

ciudad en ruinas perteneciente a los Ancient Ones (de enorme parecido con las fósiles descubiertas en el primer campamento). A través de los relieves de las paredes, los dos investigadores van descubriendo toda la historia de esa civilización perdida procedente de una estrella lejana.

Los Ancient Ones (también llamados Old Ones) crearon unos seres gigantes (los shoggoths) que les servían como esclavos para la construcción de sus ciudades aunque en ciertas ocasiones llegaron a rebelarse. Dentro del enorme laberinto en el que se encuentran comienzan a percibir que, quizás, haya algunos seres todavía vivos y abandonan la ciudad en una desesperada y angustiosa huida. Pero parece que la sucesión de miedos es interminable, y como explica Philip A. Shreffler en su resumen del relato, los propios Old Ones también tenían sus miedos:

"Through carvings on the walls of the city, the explorers learn of the Old Ones' history, of their descent from the stars, their wars with other alien species and of their tremendous fear of yet another mountain range beyond their own Plateau of Leng"³⁷⁰

Esta técnica del horror infinito ha sido muy utilizada en la literatura fantástica y, de hecho, es uno de los recursos más eficaces a la hora de prolongar (más allá de la lectura) la angustia del lector. Al basarse en elementos "desconocidos" se puede lograr una sensación de continuidad ilimitada que puede ir agrandando más y más el espectro de lo fantástico.

Del estilo de la narración lo más destacable es su aproximación absolutamente científica al hecho fantástico. Ésta es una tónica constante en Lovecraft y muy frecuente en otros autores de literatura fantástica (H.G. Wells o Jules Verne, por ejemplo) que choca en ocasiones con la actitud más poética y romántica de Robert E.

³⁷⁰ P. A. Shreffler, *The H.P. Lovecraft Companion*, Westport, Connecticut, Greenwood Press, 1977, página 41.

Howard o Clark Ashton Smith (de esta forma, con una temática común en origen los Mitos de Cthulhu amplían su gama de matices, estilos y perspectivas). Uno de los ejemplos más claros de esta actitud científica (aunque abundan en toda la narración) es la exhaustiva descripción de los seres encontrados en la expedición de Lake a zonas todavía no exploradas del continente antártico:

"Five slightly longer reddish tubes start from inner angles of starfish-shaped head and end in saclike swellings of same color which, upon pressure, open to bell-shaped orifices two inches maximum diameter and lined with sharp, white tooth-like projections..."³⁷¹

Indudablemente, la lectura de este relato en el cambio de milenio resulta, histórica y científicamente hablando, un tanto anacrónica dado que la humanidad (e incluso la propia literatura fantástica) mira más hacia el espacio después de haber explorado concienzudamente casi todas las regiones del planeta. Sin embargo, Lovecraft vivió en su juventud la época de las grandes expediciones antárticas y, sin duda, esto influyó notablemente en su espíritu, que aunque sedentario en lo físico se sentía inclinado a las grandes aventuras.

Seguramente, Lovecraft fue uno de tantos occidentales que siguieron con apasionamiento la extensa relación en los periódicos de las aventuras en el Polo Sur. De hecho, desde 1901 hasta los mismos años treinta el fervor público por este tipo de aventuras en el último gran continente del planeta no explorado fue enorme y los jefes de las expediciones resultaron ser los primeros grandes héroes del siglo. Los nombres de Scott, Shackleton y Amundsen se quedaron fijados en la mente de Lovecraft para posteriormente incluirlos en su propio relato, como referencias y casi como partícipes de la misma aventura:

"Our sensations on first treading antarctic soil were poignant and complex, even though at this particular point the Scott and Shackleton expeditions had preceded us"³⁷²

³⁷¹ H. P. Lovecraft, *Omnibus 1. At the Mountains of Madness*, op. cit., página 34.

³⁷² H. P. Lovecraft, op. cit., página 17. El inglés Scott (que finalmente moriría en el Polo Sur tras haber perdido su particular carrera con el noruego Amundsen) y el irlandés Shackleton fueron dos de los grandes exploradores antárticos de la época. Sus expediciones se desarrollaron entre 1901 y 1916 e incluso llegaron a compartir la primera de ellas, **Discovery**, de 1901 a 1904. Ambos sufrieron el castigo del esfuerzo antártico, aunque Scott de forma más dramática.

Y también Lovecraft recogió en este relato otras referencias de este tipo: "...snow cylinders noted by Amundsen and Byrd as rolling in the wind across the endless leagues of frozen plateau".³⁷³ Además, cabe señalar que la propia declaración del protagonista se hace pública a raíz de la propuesta de una nueva expedición, por lo que se puede deducir que todo este tipo de literatura científico-aventurera entusiasmó a Lovecraft que, a su manera, la noveló en un relato fantástico.

Y de hecho, la estructura del relato está basada en una progresión en la aventura que además de comunicar una profunda sensación de miedo e inquietud logra atraer la atención del lector por el desarrollo de la historia en forma de aventura, y esto gracias al estilo periodístico propio de las narraciones auténticas que se hacían de las expediciones antárticas en los periódicos de la época. Se puede afirmar, por lo tanto, que se trata de una especie de aventura científico-fantástica.

Identidad compartida

Pero si bien se ha podido establecer que *At the Mountains of Madness* posee una identidad propia, hay que referirse necesariamente a los *Mitos de Cthulhu* como el núcleo aglutinador que sitúa este relato dentro de un contexto literario concreto.

At the Mountains of Madness reúne todos los aspectos fundamentales de los *Mitos de Cthulhu*, integrados y fusionados, formando un ejemplo perfecto para la representación de este movimiento literario.

El primero de estos aspectos que aparece en el relato es la integración de los propios autores de los *Mitos* en la historia. Lovecraft incluye una referencia directa a Clark Ashton Smith:

"Dyer and Pabodie have read *Necronomicon* and seen Clark Ashton Smith's nightmare paintings based on text, and will understand when I speak of Elder Things supposed to have created all earth life as jest or mistake. Students have always thought conception formed from morbid imagination treatment of very ancient tropical radiata. Also like folklore things Wilmarth has spoken of Chtulhu cult appendages etc"³⁷⁴

³⁷³ H. P. Lovecraft, op. cit., página 43.

³⁷⁴ H. P. Lovecraft, op. cit., página 35.

La polivalente personalidad de Clark Ashton Smith le llevó a recrear, de alguna forma, los propios Mitos de Cthulhu (y muchas más obsesiones personales) no solo en la pintura sino también en la literatura. El recurso que aquí utiliza Lovecraft consiste en introducir a Ashton Smith como un personaje más de la mitología cthulhuniana. Esta técnica sería ampliamente utilizada por los autores de los Mitos y Lovecraft también aparecería en relatos de otros autores.

Además, en este caso Lovecraft introduce la figura de Ashton Smith asociada directamente y al mismo nivel que el Necronomicon que por muy difundida que esté su creencia en él sigue siendo un artificio literario. La equiparación permite la fusión de lo ficticio y de lo real haciendo más creíble lo fantástico y fantaseando la realidad.

Otro elemento que no es exclusivo de *At the Mountains of Madness* pero que sí supone la culminación de toda una serie de descripciones semejantes es la representación de la antigua ciudad semidestruida de los **Old Ones**. La descripción de estas ciudades de civilizaciones antiguas es un tema recurrente en la literatura de Lovecraft pero, en este caso, se trata de un ejemplo paradigmático no solamente por las características propias de la narración sino porque, además, no se trata de uno de esos sueños-pesadillas que Lovecraft representó en la mente de algunos de sus personajes.

Esta es una descripción que aparece en un plano real y con una pretensión inequívoca de vincular esa civilización a nuestra realidad y a nuestro entorno. Además, Lovecraft en este caso no se limita a una descripción minuciosa de las estructuras arquitectónicas sino que profundiza en la propia historia de la civilización perdida, dando una relación exhaustiva del devenir de los **Old Ones** :

"They seem able to traverse the interstellar ether on their vast membranous wings. (1...)

They had lived under the sea a good deal, building fantastic cities and fighting terrific battles with nameless adversaries (2...)

It was under the sea, at first for food and later for other purposes, that they first created earth life (3...)

These viscous masses were without doubt what Abdul Alhazred whispered about as the 'Shoggoths' in his frightful **Necronomicon** (4...)

Their original place of advent to the planet was the Antarctic Ocean, and it is likely that

they came not long after the matter forming the moon was wrenched from the neighbouring South Pacific (5...)

Another race, a land race of beings shaped like octopi and probably corresponding to fabulous pre-human spawn of Cthulhu soon began filtering down from cosmic infinity and precipitated a monstrous war which for a time drove the Old Ones wholly back to the sea (6...)

Then suddenly the lands of the Pacific sank again, taking with them the frightful stone city of R'lyeh and all the cosmic octopi, so that the Old Ones were again supreme (7...)

...the Shoggoths of the sea, reproducing by fission and acquiring a dangerous degree of accidental intelligence, presented for a time a formidable problem (8...)

During the Jurassic Age the Old Ones met fresh adversaries in the form of a new invasion from outer space- this time by half-fungous, half crustacean creatures- creatures undoubtedly the same as those figuring in certain whispered hill legends of the north, and remembered in the Himalayas as the Mi-Go or the Abominable Snow Men (9...)

In the end the Mi-Go drove the Old Ones out of all northern lands, though they were powerless to disturb those in the sea (10...) "³⁷⁵

El Capítulo VIII de At the Mountains of Madness resulta fundamental para comprender en toda su amplitud los Mitos de Cthulhu. Este capítulo pertenecen los diez extractos anteriores que representan una síntesis de los aspectos fundamentales de esta particular cosmogonía de Lovecraft. Cada uno de ellos ofrece indicios sobre la esencia de los Mitos de Cthulhu. En todo caso, cabe señalar que no hay una relación global de los Mitos como tales sino que, como en muchos relatos, funciona el proceso acumulativo y espontáneo. Pero a pesar de ello, este Capítulo VIII aparece probablemente como la referencia más permenerizada.

Los diez extractos recogidos anteriormente representan aspectos concretos de los Mitos que se pueden analizar de la siguiente forma:

(1) Esta es la explicación de la forma de llegada de los Old Ones a nuestro planeta, haciendo referencia a su forma de transporte y a sus características físicas. Indudablemente, éste es un matiz que encaja con la concepción cósmica que Lovecraft

³⁷⁵ H. P. Lovecraft, op. cit., Capítulo VII, páginas 84 a 94.

tenía de nuestra existencia.

(2) El medio al que llegaron (el océano), su actividad conquistadora y su lucha por la supervivencia en nuestro planeta es la siguiente referencia. El mar como origen de vida (según los biólogos de ahí nacen los primeros elementos unicelulares) y como fuente de terror (en la mente de Lovecraft) aparece como un motivo constante. La construcción de las ciudades y las guerras entre especies-razas es una referencia a todos los procesos civilizadores que parecen estar marcados por las mismas características.

(3) Y en el mar, donde primero se establecieron, no solo construyeron sus ciudades sino que además comenzaron a crear vida para formar unos seres que les sirvieran como esclavos en sus grandes empresas de expansión. Estos seres, los Shoggoths, pasarían a formar parte de la leyenda de Cthulhu y serían protagonistas de algunos pasajes del Necronomicon.

(4) Aello se refiere este extracto que combina el desarrollo de la explicación histórica con la introducción de un personaje fundamental para los Mitos de Cthulhu como es el "árabe loco" Abdul Alhazred que, de alguna forma, representa el contacto entre la tradición folclórica y las civilizaciones perdidas de las que habla Lovecraft ya que es el que recoge referencias secretas a estos pueblos. El hecho de que Alhazred y su obra, el Necronomicon, sean una invención literaria ilustra el carácter creativo y polivalente de los Mitos de Cthulhu.

(5) Esta referencia sitúa el tiempo y el espacio de la aparición de los Old Ones en nuestro planeta. Desde luego, el tiempo es ancestral y presume una prehistoria mucho más rica en matices que la que los historiadores y los científicos de la raza humana han ofrecido. El lugar es el continente antártico. No podía ser de otra forma teniendo en cuenta que en el primer tercio del siglo XX la zona del planeta más desconocida y atractiva era ésta y Lovecraft no fue ajeno a la fascinación que ejerció el continente blanco sobre los ambientes culturales y científicos del mundo occidental.

(6) Pero los Old Ones no fueron la única raza que llegó del cosmos a nuestro planeta antes de la aparición de los humanos. El poder de Cthulhu comenzó a extenderse sobre los Old Ones y, tras una guerra, éstos hubieron de retirarse nuevamente al mar tras haber avanzado progresivamente por los continentes terrestres. Es muy importante

destacar que la raza de Cthulhu es terrestre en oposición a los Old Ones, y ése es su dominio fundamental. Una incorrecta interpretación de este hecho puede llevar a pensar que Cthulhu representa una deidad marina y, en cierto sentido, parece que esta confusión ha llegado muy lejos:

"Nyarlathotep corresponds to an earth elemental; Cthulhu to a water-elemental; Hastur to an air-elemental; and Shub-Niggurath is the Lovecraftian conception of the god of fertility"³⁷⁶

A pesar de la indicación de August Derleth parece evidente que las referencias de los extractos seis y siete indican una condición claramente terrestre. Sin duda, el hecho de que la ciudad perdida de Rlyeh se encuentre sumergida puede inducir a pensar que sus moradores son de naturaleza acuática; pero como se puede leer en *The Call of Cthulhu* su aparición denota un cierto ámbito terrestre. Además, la referencia sexta define a Cthulhu y a sus compañeros de raza como "octopi", una indicación para comprender la descripción física que se hace de Cthulhu como ser híbrido en su aparición en *The Call of Cthulhu*.

Como se puede observar, Lovecraft no sistematizó los Mitos de una forma organizada pero todas estas indicaciones hacen pensar que en su mente sí existía un orden más estructurado que se iba distribuyendo literariamente según componía sus narraciones.

(7) Este punto marca una fase histórica que llenará de referencias los Mitos de Cthulhu ya que muchos de sus autores citarán Rlyeh como la ciudad sumergida donde mora, esperando, Cthulhu. Además, Lovecraft señala la reconquista del poder por parte de los Old Ones, que dentro de esta particular lucha de seres cósmicos en nuestro planeta (hay que tener presente en todo momento que las referencias de Lovecraft siempre indican la condición cósmica de todas estas civilizaciones) parecen ser los civilizados. A pesar de la matanza que los ocho extraños seres congelados cometen en el campamento de Lake, Lovecraft los justifica en un estilo puramente occidental:

"Poor devils! After all, they were not evil things of their kind. They were men of another age and another order of being. Nature had played a hellish joke on them...and this was their tragic homecoming. They had not even been savages- for what indeed had they done? That awful awakening in the cold of an unknown epoch- perhaps an attack (...) poor Old Ones! Scientists to the last- what had they done that we would not have done in their place? God, what intelligence and persistence! (...) Radiates, vegetables, monstrosities, star spawn- whatever they had been, they were men!"³⁷⁷

En esta cita se puede ver reflejada la admiración de Lovecraft por las culturas civilizadoras y aventureras. Su justificación de la masacre de los Old Ones es un alegato a la aventura y al ansia de conocimiento de cualquier raza. Sin duda, a él mismo esa pasión, pasiva ciertamente, por conocer más y más también le estimulaba enormemente.

³⁷⁶ August Derleth, H.P.L.: A Memoir, *op. cit.*, página 80.

³⁷⁷ H. P. Lovecraft, Omnibus 1. At the Mountains of Madness, *op. cit.*, página 126.

(8) La cita número ocho ofrece la clave del comienzo del declive definitivo de la cultura de los viajeros interestaciales. Y no es éste un motivo único en la literatura fantástica dado que algunos trabajos más reflejan la idea de seres creados artificial o semiartificialmente por entidades de inteligencia superior y que finalmente acaban rebelándose. De hecho, la ficción científica moderna ha tratado el tema con amplitud y hasta recordar como ejemplos los replicantes de Philip K. Dick en *Do androids think of electric sheep?* o 2001, *Space Odyssey* de Arthur C. Clark. Probablemente, la colaboración de Arthur C. Clark y Stanley Kubrick para la producción de su especial odisea espacial sea uno de los puntos álgidos en este tema ya que la rebelión de la computadora Hal marca un punto de inflexión en este ámbito al plantear el desarrollo de inteligencia espontánea a partir de una máquina sin capacidad para ello.

En todo caso, lo que Lovecraft plantea es que los Shoggoths, los seres amorfos y sin inteligencia, creados por los Old Ones para construir sus ciudades terminan rebelándose contra ellos, adquiriendo un poder que les permite acabar con sus propios creadores que, como también se señala, vacilan constantemente entre su medio natural en el mar y el eterno intento de conquista de las zonas terrestres.

(9) A través de esta referencia se puede identificar el espacio estelar como una vía de paso de civilizaciones de unos mundos a otros. Aunque Lovecraft no define de forma exacta la ficción científica en su versión más moderna (la de los viajes espaciales) sí que entiende perfectamente el cosmos como un espacio abierto y comunicativo en el cual las civilizaciones se mueven y se trasladan. De esta forma, nuestro planeta no es más que un punto habitable del cosmos al que regularmente acuden civilizaciones diversas buscando asentamientos, exploraciones, conquistas, nuevos hábitats, etc. En este punto es en el que él suele incluir la diferenciación entre el bien y el mal puesto que los objetivos de algunas de estas civilizaciones son "honestos" desde una perspectiva humana mientras que los de otras resultan "perversos". De todas formas, Lovecraft no intenta relativizar en exceso esta división dando a entender, en cierto

sentido, que la civilización humana es una minúscula porción de la vida desarrollada del cosmos y que su importancia es mínima.

Algunos análisis de la obra de Lovecraft han identificado un efecto ridiculizante en los personajes de Lovecraft, calificándolos de "desvalidos" o "incapaces". Ciertamente, parece existir una visión superficial un tanto generalizada que impide entender que, desde un punto de vista existencial (en el sentido cósmico del término) los humanos somos una insignificante parte de un universo lleno de civilizaciones mucho más desarrolladas y mucho más importantes. Se trata de un planteamiento filosófico que enfatiza los fenómenos como los verdaderos protagonistas de las narraciones. Por ello, los humanos se encontrarán siempre indefensos ante el poder de estos elementos. No es, por tanto, una deficiencia de estilo sino una concepción mucho más global de nuestro mundo.

Concretamente, este extracto número nueve hace referencia al final de la civilización de los Old Ones en nuestro planeta por la llegada de otra civilización procedente del espacio exterior. Nuevamente, la capacidad de integración de Lovecraft resulta excepcional al identificar estos seres con una referencia del folclore ancestral humano como es la del abominable hombre de las nieves. A través de estos artificios literarios Lovecraft consigue crear un complejo entramado histórico-fantástico que se da

una categoría de verosimilitud a su planteamiento, llegando prácticamente a explicar el devenir humano desde tiempos inmemoriales.

La referencia a la edad jurásica y a los Miocene sitúa la narración dentro de una línea folclórica definida y localizable de forma que el lector siente una identificación y una proximidad mayor con las proposiciones que se plantean. Así se consigue el continuo en la tradición folclórica que tanto buscó Lovecraft constantemente en sus relatos (y en el que también desde luego creía). Las tradiciones populares presentan retazos dispersos pero conectados de una parte de la historia de la civilización que parece que se ha querido olvidar intencionadamente.

(10) Este último extracto parece cerrar, al menos históricamente, la relación del devenir de esos seres exploradores que llegaron a nuestro planeta mucho antes del advenimiento de los humanos. Por lo tanto, aparecen sucesivas oleadas de diferentes conquistadores de nuestro planeta, todos ellos anteriores al ascenso de la humanidad, que sólo llega a entrar en contacto, en nuestro tiempo, con los confusos retazos que han quedado de estas civilizaciones. Los así llamados Old Ones parecen tener una condición más positiva que los de la raza de Cthulhu, que indudablemente ofrecen una actitud representativa del mal en cuanto a concepto humano.

Toda esta estructura temática sirve como base y como marco para el desarrollo

de las narraciones literarias dentro de ella. Independientemente del mérito literario de cada autor o del propio valor de los relatos en sí existe una idea global que agrupa a todos y de la cual participan; y de este corpus se deriva el movimiento literario.

La parte final de At the Mountains of Madness incide en esta línea incluyendo referencias a la propia cosmogonía de los Mitos de Cthulhu:

*"...beyond doubt the unknown archetype of that dreaded Kadath in the Cold Waste beyond abhorrent Leng, whereof primal legends hint evasively"*³⁷⁸

Esta sección es, sin duda, una de las más apasionantes, frescas, naturales e intrigantes de todos los Mitos de Cthulhu. La huida del viaje final de los dos aventureros al escapar de esa ciudad ancestral perdida en los hielos antárticos muestra un episodio de fantasía en estado puro con una originalidad, una tensión narrativa y una profundidad de ideas y matices difícilmente igualables en el ámbito de la literatura fantástica.

Resumiéndolos, los dos últimos capítulos de At the Mountains of Madness refieren la huida de los dos protagonistas de la ciudad perdida de los Old Ones perseguidos por un shoggoth. Para reforzar aún más la tensión narrativa de esta parte

³⁷⁸ H. P. Lovecraft, op. cit., página 135.

final, que es sin duda la que más narración y menos descripción contiene, Lovecraft introduce dos elementos culturales reales. Uno de ellos resulta paradigmático dentro del ámbito de la literatura fantástica ya que entronca con Edgar Allan Poe y acaba uniéndolo para siempre At the Mountains of Madness y The Narrative of Arthur Gordon Pym. La referencia en cuestión es el famoso "cántico" monótono y repetitivo del shoggoth que una y otra vez machaca la mente de los protagonistas, Tekeli-li!

"...queer notions about unsuspected and forbidden sources to which Poe may have had access when writing his **Arthur Gordon Pym** a century ago. It will be remembered that in that fantastic tale there is a word of unknown but terrible and prodigious significance connected with the antarctic and screamed eternally by gigantic snowy birds of that malign region's core. **Tekeli-li! Tekeli-li!**"³⁷⁹

Este obsesivo cántico se introducirá en la mente de Danforth hasta provocar parte de su locura. Además, Lovecraft aprovecha la paranoia de Danforth para dejar la puerta abierta a un horror todavía más profundo y espantoso que descansa en una cadena montañosa más allá de las cumbres de la locura:

"He has on rare occasions whispered disjointed and irresponsible things about **the black pit, the carven rim, the proto-Shoggoths, the windowless solids with five dimensions, the nameless cylinder, the elder Pharos, Yog-Sothoth, the primal white jelly, the color out of space, the wings, the eyes in darkness, the moon-ladder, the original, the eternal, the undying** and other bizarre conceptions"³⁸⁰

De esta forma, Lovecraft insinúa algunos aspectos globales de los Mitos que superan incluso el ámbito propio de este relato y, al mismo tiempo, alarga la tensión creada a los lectores al proponer mundos de realidades aún más espantosas.

La otra referencia que introduce Lovecraft es una mención a las pinturas de Nicholas Roerich, el diseñador, arqueólogo y pintor ruso (1874-1947) que profundizó pictóricamente en las dimensiones épicas, en los misterios de la naturaleza y en visualizaciones prehistóricas de la realidad paisajística asiática (ya que fueron los paisajes asiáticos los que más le inspiraron). Sin duda, Lovecraft conocía los trabajos de Roerich dado que, a pesar de sus orígenes rusos, se afincó en Estados Unidos donde mantuvo muchos contactos con personalidades culturales y políticas de su época. La introducción de una referencia contemporánea logra un acercamiento mayor a la sensibilidad de los lectores, que a mediados de siglo estaban bastante familiarizados con la obra y los viajes de Roerich.

La valía de este relato hay que buscarla de forma dual considerando, por un lado, su valor intrínseco como obra literaria sin comparación posible por su singularidad dentro del siglo XX y, en segundo lugar, como elemento de referencia inexcusable para los Mitos de Cthulhu. En ambos casos, su valor es excepcional y con *At the Mountains of Madness* la literatura de horror (y por añadidura toda la literatura fantástica) avanza de forma gigantesca hacia nuevas formas de conectar el cosmos con nuestros miedos más profundos y transmitir sensaciones únicas que el lector susceptible a ello pueda

³⁷⁹ H. P. Lovecraft, op. cit., página 128.

³⁸⁰ H. P. Lovecraft, op. cit., página 138.

experimental. Algunos estudiosos de Lovecraft han planteado el desfase que ha podido suponer para este relato el amplio conocimiento en todos los sentidos que ha logrado la humanidad del entorno antártico que Lovecraft presenta.

Sin embargo, esto resulta irrelevante en un análisis más profundo ya que, aunque localizado con una referencia geográfica concreta, el entorno tiene valor como creación por sí mismo y dentro de la literatura fantástica esta estructuración es perfectamente válida. Se trata, por lo tanto, de la apertura de una vía que conduce a un mundo fantástico nuevo y fascinante. En esto Lovecraft es absolutamente original puesto que la dimensión que presenta añade un nuevo espacio y un nuevo tiempo a nuestro universo.

4.1.4.2 The Case of Charles Dexter Ward

Escrito entre 1927 y 1928, apenas sin interrupciones importantes, este relato se

aproxima al tamaño de una novela corta y constituye el trabajo más extenso de Howard Phillips Lovecraft a pesar de lo cual su autor ni siquiera lo remitió a editoriales o revista alguna para su publicación. Hasta 1941 no apareció en Weird Tales pero desde entonces se ha convertido en uno de los clásicos más renombrados de Lovecraft.

En cuanto a su clasificación, The Case of Charles Dexter Ward pertenece enteramente a la serie de los Mitos de Cthulhu. Sin embargo, el entorno que su autor elige para esta obra es completamente diferente del de At the Mountains of Madness. En este caso, Lovecraft recrea literariamente su propia ciudad, Providence, de forma que la ambientación resulta uno de los elementos más característicos del relato.

Pero no se ha de buscar una descripción realista de la arquitectura georgiana ya que la perspectiva que Lovecraft adoptó a la hora de visualizar su entorno no era precisamente la más común. Su actitud de trascender lo meramente visible se llevó a vislumbrar las sombras y los reflejos más que la dimensión tradicional de los edificios y las calles. De todo ello, surge un ambiente excepcionalmente sogrado que envuelve el contenido propio del relato en una especial y subyugadora bruma:

*"His home was a great Georgian mansion atop the well-nigh precipitious hill that rises just east of the river, and from the rear windows of its rambling wings he could look dizzily out over all the clustered spires, domes, roofs and sky-scraper summits of the lower town to the purple hills of the countryside beyond"*³⁸¹

Acompañando a esta ambientación Lovecraft describe un personaje que se corresponde con el arquetipo que más utilizó en sus relatos. Charles Dexter Ward es una persona dotada de gran inteligencia que busca, por encima de todas las cosas, el conocimiento como llave de acceso a áreas de poder no permitidas a los hombres corrientes. El establecimiento de un estrecho contacto con el pasado se realiza a través de la fascinación de Ward por las antigüedades y su conexión con realidades pasadas que trata de desvelar.

En este punto, la referencia a Salem parece inevitable y Ward encuentra que uno de sus ancestros procedía de la antigua ciudad maldita. Hay, por lo tanto, no solo una intención premeditada y un deseo de conocimiento sino también un condicionante genético que parece arrastrar al protagonista a seguir los mismos pasos de su antepasado.

Esto se debe sin duda a la debilidad que sentía Lovecraft por la genealogía y por la búsqueda de referentes del pasado para la identificación propia en el presente. De esta forma, Joseph Curwen, el misterioso antepasado de Ward que emigró de Salem a Providence, se convierte casi en el personaje central del relato.

Otro aspecto interesante del comienzo de la narración es la cita inicial que Lovecraft atribuye a Borellus y que introduce el tema de la invocación al pasado para desvelar sus secretos. Sin embargo, el que las asunciones de partida se asienten sobre hechos probados no es una cuestión de parapsicología sino de método científico y análisis.

El elemento definitivo que pone en marcha la historia es la aparición de los libros como fuente de saber y transmisión de conocimiento. Su importancia en la

³⁸¹ H. P. Lovecraft, op. cit., página 130.

literatura de Lovecraft (y en gran parte de los relatos de los Mitos de Cthulhu) es enorme. En este sentido, *The Case of Charles Dexter Ward* es un relato mucho menos activo que *At the Mountains of Madness* porque su desarrollo es fundamentalmente intelectual con constantes reflexiones y análisis que predominan por encima de lo que es la narración de sucesos. Parte de ese proceso de pensamiento intelectual se centra en la relación y descripción de los libros que conforman la extraordinaria biblioteca de Ward y que son la fuente de saber y el origen inicial de sus investigaciones:

"...and was a treasure-house of lore in the doubtful realms of alchemy and astrology. Hermes Trismegistus in Mesnard's edition, the Turba Philosopharum, Geber's Liber Investigationis; and Artephous' Key of Wisdom; all was there; with the cabalistic Zohar, Peter Jamm's set of Albertus Magnus, Raymond Lully's Ars Magna et Ultima in Zetner's edition, Roger Bacon's Thesaurus Chemicus, Fludd's Clavis Alchimiae, Tirthemius' De Philosophicos crowding them close. Mediaeval Jews and Arabs were represented in profusion (...) a fine volume conspicuously labelled as the Qanoon-e'-Islam, (...) it was in truth the forbidden Necronomicon of the mad Arab Abdul Alhazred..."³⁸²

³⁸² H. P. Lovecraft, op. cit., pp. 160-161.

Dentro del más clásico de los estilos de Lovecraft, la mezcla de realidad científico-histórica con la fantasía literaria produce una impresión de realismo que favorece la credibilidad del relato y, consiguientemente, su poder de sugestión. La referencia constante al Necronomicon tampoco falta en este extracto y, una vez más, resalta como un elemento importante de los Mitos de Cthulhu, actuando como "biblia" negra.

La narración desarrolla paralelamente la historia de Joseph Curwen y de Charles Dexter Ward en un proceso de descubrimiento en el que este último acaba por asimilar todo lo que va conociendo de su antepasado. El objetivo último de ambos será conectar con los poderes superiores que ejercen sobre nuestro mundo (por medio de la magia negra y del saber oculto en los libros malditos) para así conseguir la facultad de vivir eternamente, el fin trascendental más allá del mero conocimiento del sistema que permite mantenerse vivo a través del paso del tiempo. Así pues, el conocimiento no es un objetivo en sí mismo (aunque a veces así se pueda considerar) sino que suele llevar implícito el inefable anhelo humano de perdurar.

La historia de Joseph Curwen finaliza con el asalto a su granja y el intento de destrucción total por parte de la partida de gente del pueblo formada a tal efecto. Pero

esto no lo consiguen sin llevarse consigo los supervivientes un cambio permanente en su espíritu que permanecerá con ellos por siempre. El contacto con un elemento que trasciende lo humano y que tiene en sí mismo un estigma de maldad los dejará marcados para el resto de su existencia.

Charles Dexter Ward sigue el camino de Joseph Curwen tratando de alcanzar aquello que Curwen había logrado. La producción epistolar de éste con algunos de sus amigos de Salem le facilita el camino. Para la representación de estas cartas Lovecraft utiliza una aproximación filológica de forma que intenta no solo reflejar la forma de expresión escrita de aquel siglo sino que además incluye variantes dialectales propias de la zona. Además, representa el estilo que pudiera ser característico de una persona de aquella época imbuida de la magia negra, del ocultismo y de la literatura de los saberes ocultos. El resultado es una muestra epistolar que forma un marco adecuado para la inclusión de datos y elementos importantes para la comprensión de esta narración y de los Mitos de Cthulhu como concepto global:

*"I am foll'g oute what Borellus saith, and have Helpe in Abdool Al-Hazred his VII Booke. Whatever I gette, you shal have. And in ye meane while, do not neglect to make use of ye Wordes I have here given. I have them Righte, but if you Desire to see HIM, imploy the Writinge on ye Piece of--, that I am putt'g in this Packet"*³⁸³

*La adaptación del lenguaje de una narración al contexto concreto que intenta reflejar es una técnica compleja y delicada que precisa estudio y análisis detallados. Un caso en el que esta técnica se desarrolló de forma extensa y profunda ha sido el de la obra de J.R.R. Tolkien *The Lord of the Rings*, que trata las diversas formas de expresión de los pueblos y razas de la obra desde un punto de vista filológico-fantástico, por así decirlo. Es, pues, una creación literaria de un análisis técnico de la filología adaptada. En algún sentido, Tolkien "crea" lenguas aunque el inglés como vía de expresión está simplemente adaptado. Esto último es lo que Lovecraft intenta al reproducir las cartas del siglo XVIII concentradas por Ward y dirigidas a su antepasado.*

Estas misivas dan indicios a Ward, y por extensión al lector, del proceso que estos investigadores de la magia negra siguen para intentar contactar con las fuerzas externas (a la humanidad aunque pueden convivir también en nuestro planeta o proceder del cosmos según los casos). Las fórmulas, las invocaciones, los datos recogidos de autores malditos y otras formas de conocimiento sirven para intentar clarificar las vías de acceso.

Dentro de la investigación que Charles Dexter Ward realiza para desentrañar las claves del poder de su antepasado Joseph Curwen una fase importantísima es su viaje a Europa que supone en sí mismo un ceremonial de encuentro con la antigüedad, con el centro de la Europa más negra donde habitualmente se han oculto los secretos más misteriosos y terribles.

El viaje comienza de una forma tradicional para cualquier estadounidense que tenga intención de viajar a Europa ya que Ward llega en primer lugar a Londres pasando después a París. En ambas capitales visita los lugares de investigación más

³⁸³ H. P. Lovecraft, op. cit., página 189.

importantes (British Museum, Bibliothèque Nationale) para luego iniciar un progresivo desplazamiento hacia el Este hasta llegar a Transilvania. La contextualización europea de este relato es muy parecida a la que Robert E. Howard haría en The Black Stone .

A la vuelta de Ward a Providence, Lovecraft hace una reflexión literariamente interesantísima:

*"Old Providence! It was this place and the mysterious forces of its long, continuous history which had brought him into being, and which had drawn him back toward marvels and secrets whose boundaries no prophet might fix. Here lay the arcana, wondrous or dreadful as the case might be, for which all his years of travel and application had been preparing him"*³⁸⁴

Lovecraft define en esta sensación de homecoming su visión de Providence como su ciudad natal que además encerraba misterios subyugantes. Además, esta reflexión contiene una profundidad de indudable atractivo dado que presenta a un ser humano empeñado en una lucha por el conocimiento, por acariciar los secretos más recónditos de nuestro mundo. Esa angustia y ese ansia se reflejan de forma nítida en

³⁸⁴ H. P. Lovecraft, op. cit., pp. 216-217.

este párrafo que muestra los límites que pretende insinuar Lovecraft.

Los avances en la investigación de Ward se llevan a comenzar experimentos de carácter químico en los que los seres tienen una relevancia importante. Una vez más, aparece un detalle de la compleja personalidad de Lovecraft, que se refleja aquí en esa peculiar aversión a determinados seres desagradables.

La narración avanza por la línea de la evolución personal y psicológica de Charles Dexter Ward y su vigilancia y atención por parte de su padre y del doctor Willett. Al final del capítulo tercero y tras tomar en cuenta ciertas insinuaciones de Lovecraft se puede llegar a la conclusión de que el retrato que Ward encontró de su antepasado se destruye dejando tras de sí una secuela fatal: la asunción por parte de Ward, o la invasión según como se quiera ver, de la personalidad completa de Joseph Curwen. La elaboración de una secuencia tan compleja viene a ser uno de los trabajos literarios de H.P. Lovecraft más meritorio.

Sin que se dé una explicación contundente, las sutiles insinuaciones del autor nos van conduciendo hacia una idea que desafía las leyes de la naturaleza pero que encaja perfectamente en el marco que se ha ido creando en el relato poco a poco. Surge el eterno tema de la resurrección de los muertos, de la transmutación de las almas, de la usurpación de los cuerpos; en definitiva, es la transgresión de las leyes físicas para entrar en un mundo fantástico donde las posibilidades de transformación son mucho mayores. Y Lovecraft ilustra este fenómeno de una forma artísticamente espléndida con una variada gama de matices y detalles cuidadosamente entrelazados que hacen de este relato una de las obras cumbres de la literatura fantástica del siglo XX

El final de este capítulo marca un punto de inflexión en el relato que a partir de ese instante cobra una fuerza narrativa arrolladora, penetrando con seguridad en la difícil senda de la explicación literaria de fenómenos tan anómalos a nuestras leyes

naturales establecidas. La pericia del narrador permite una subyugante lectura que asemeja por su capacidad de intensificación de los hechos que se plantean:

*"Curwen- Allen- Warden what blasphemous and abominable fusion had two ages and two persons become involved?
That damnable resemblance of the picture to Charles- had it not used to stare and stare, and follow the boy around the room with his eyes. (...) What had the boy called out of the void and what had it done to him?"* ³⁸⁵

El poder de invocar a los muertos y extraer de ellos conocimientos que no se encuentran en los libros obsesiona a Ward (o a Curwen que parece haber tomado ya

³⁸⁵ H. P. Lovecraft, op. cit., pp. 290-291.

posesión del alma de su descendiente). El ansia de conocimiento ha sido uno de los elementos que más profundamente ha motivado a los humanos y ese anhelo ha llevado a algunos a traspasar los límites establecidos. Lovecraft utiliza este tema como el objetivo que se plantea Ward-Turwen para entrar en contacto con los desaparecidos. Lovecraft sentía una fascinación especial por la posibilidad de comunicación con el pasado y ya en *The Colour out of Space* (véase el punto 4.1.3.5) exploró este tema. En este caso, el recurso narrativo se convierte en objetivo y posesión de Ward-Turwen:

"There was (...) a terrible movement alive in the world, whose direct connection with a necromancy even older than the Salem witchcraft could not be doubted. That at last two living men and one other of whom they dared not think- were in absolute possession of minds or personalities which had functioned as early as 1690 or before (...) They were robbing the tombs of all the ages, including those of the world's wisest and greatest men, in the hope of recovering from bygone ashes some vestige of the consciousness and lore which had once animated and informed them"³⁸⁶

Utilizando su técnica habitual de introducir elementos culturales reales junto a otros inventados, Lovecraft conecta una referencia a *The Waste Land* de T.S. Eliot con una fórmula de invocación a Ygg-Setheth. El paralelismo que se establece se refiere al ritmo de entonación y recitación que parecen coincidir en ambos casos. La referencia a Ygg-Setheth es continua en este relato y viene a ser el elemento catalizador de los Mitos de Cthulhu en esta narración. De él, August Derleth dijo: "all in one and one in all, shares Azathoth dominion, and is not subject to the laws of time and space, being coexistent with all time and counterminous with all space".³⁸⁷

En este sentido, para la transgresión de los límites del tiempo, como es el caso de Charles Dexter Ward y de Joseph Turwen, la selección de Ygg-Setheth es la más idónea ya que ofrece el marco más adecuado para el desarrollo de una historia que, aunque perteneciente en forma y esencia a los Mitos de Cthulhu, no abandona por completo algunos de los temas más clásicos de la literatura fantástica como son la resurrección espiritual de los muertos, el vampirismo (en estrecha conexión con sus orígenes en Transilvania), la transmutación de las almas, la invocación a fuerzas exteriores, la ocupación de cuerpos ajenos para conseguir la pervivencia eterna, el desenterramiento de tumbas y la práctica de la magia negra con cantos y plegarias de congregación.

Todos estos temas se van entrelazando entre sí y quedan agrupados y cohesionados gracias a una técnica narrativa que se aleja un tanto de la descripción y que consigue conferir un ritmo rápido y captador a la relación de los hechos.

Según evoluciona el relato, el personaje principal pasa a ser el doctor Willett, que asume la responsabilidad de salvar a Charles Dexter Ward de la abominación a la que está sometido y de terminar con Joseph Turwen, cuyo regreso al mundo real había convertido la ciudad en un caos de sangre y vampirismo. Para ello, Willett cuenta con un elemento fundamental que es la nota que Ward le deja escrita en un latín bárbaro reproducido tipográficamente con las minúsculas de la lengua sajona (una vez más la

³⁸⁶ H. P. Lovecraft, op. cit., página 257.

³⁸⁷ August Derleth, H.P.L.: *A Memoir*, op. cit.

referencia paleográfica le confiere una veracidad científica a los hechos fantásticos). Esta nota le indica a Willett la forma de acabar con Curwen mediante su disolución en aqua fortis. Con esta información y con la memorización de las fórmulas de invocación y anulación de Yeg-Setheh, Willett se enfrenta en una memorable escena final a Curwen:

"An eye for an eye- magic for magic- let the outcome show how well the lesson of the abyss had been learned! So in a clear voice Marinus Bicknell Willett began the **second** of that pair of formulae whose first had raised the writer of those minuscules- the cryptic invocation whose heading was the Dragon's Tail, sign of the **descending node** -
OGTHROD AI'F

GEB'L- EE'H
YOG- SOTHOTH
'NGAH'NG AI'Y
ZHRO!"

Lovecraft se muestra en este relato como un gran maestro de la narración fantástica con una combinación de su más puro estilo de literatura de horror con los elementos narrativos más apreciables (con detalles deslumbrantes propios del mismo Poe) y todo ello dentro del marco de los Mitos de Cthulhu. Probablemente, sea ésta la cumbre de la obra de Lovecraft porque alcanza no solo un poder imaginativo que supo introducir en todos sus relatos sino porque además logró conseguir una fuerza literaria

a la altura de los mejores narradores de su siglo. *The Case of Charles Dexter Ward* es una pequeña pieza de coleccionismo que sobrepasa el género de la literatura fantástica para participar de la excelencia artística de las mejores creaciones literarias.

4.1.5 *The Haunter of the Dark* como modelo de integración e interconexión literarias

*El análisis de este relato de 1936 va indiscutiblemente unido al de *The Shambler from the Stars* (1935) de H. P. Lovecraft. No solo se ha de entender el valor literario propio de estos dos relatos sino que su importancia conjunta sobrepasa la mera suma de sus valores artísticos. Y es que, de hecho, esta colaboración literaria*

puede servir de modelo ejemplificador del funcionamiento de los Mitos de Cthulhu como movimiento literario.

La obra individual de Lovecraft no serviría por sí misma, a pesar de sus innovaciones dentro del campo de la literatura fantástica, para crear un movimiento tan amplio y complejo como los Mitos de Cthulhu. Para ello hizo falta el interés colectivo de una fecundísima generación de escritores dedicados mayormente a la literatura fantástica. La conexión más directa, de las múltiples variaciones que se dan entre las colaboraciones de unos y otros autores, se produce en este caso entre Lovecraft y Robert Bloch.

Además, esta colaboración demuestra que para entablar una relación literaria

dentro de los Mentes de Cthulhu estaba una inteligencia y una imaginación capaces de internarse en ese mundo. Y es que Robert Bloch tenía dieciocho años cuando escribió The Shambler from the Stars (lo cual indica, asimismo, que tenía nueve años cuando se publicó The Call of Cthulhu) mientras que H.P. Lovecraft tenía cuarenta y seis años y se encontraba en el umbral de su muerte. Pese a que se trata de dos escritores con circunstancias personales y vitales bien diferentes, sus afinidades literarias les permitieron entablar un trabajo conjunto sin perder la independencia. Bloch y Lovecraft entablan un duelo literario espontáneo y libremente, transforman su relación epistolar en un valor literario de indudable atractivo e interés para los lectores y para el mundo de la fantasía.

Peró, además, esta colaboración introduce elementos de participación personales al convertir a los autores en personajes protagonistas de las narraciones y, de esta forma, "literalizarse" mutuamente. La idea parte de Robert Bloch, que escribe The Shambler from the Stars en tono pseudocautobiográfico (en el sentido de que se incluye él mismo aunque ciertamente en otro tiempo, con distinta actitud y con diferente tipo de vida). Bloch se introduce como narrador, acompañado de Lovecraft, en el papel de oscuro y místico solitario, con el que había iniciado una aventura intelectual.

Como en este relato el protagonista cuya referencia es Lovecraft acaba asesinado, Bloch le pidió permiso para "matarlo" y en una carta Lovecraft le autorizó mediante un complejo documento firmado por algunos de los personajes tradicionales

de los Micos (*Abdul Alhazred, Von Junzt, etc.*). Lovecraft respondió en *The Haunter of the Dark* representando a Bloch como Robert Blake, personaje que también acaba muriendo.

Sin embargo, tras la muerte de Lovecraft en 1937, Robert Bloch finalizó el ciclo con una tercera narración que suponía la continuación de *The Haunter of the Dark* de Lovecraft que a su vez había sido la respuesta a *The Shambler from the Stars*. *The Shadow from the Steeple*, de Robert Bloch, es una presecuación de los dos relatos anteriores, especialmente del de Lovecraft, y acaba formando con ellos una trilogía que es incluso única dentro de los Micos de Cthulhu.

La estructura de The Haunter of the Dark se asemeja bastante a la de los relatos en los que Lovecraft situaba un tema de los Mitos de Cthulhu dentro del escenario clásico de Nueva Inglaterra. En este caso, Lovecraft no utiliza un nombre literario y representa a Providence tal cual es. El relato comienza con la dedicatoria explícita a Robert Bloch y con una cita del Nemesis, que hace referencia al oscuro caos en el que evoluciona el universo. Este es otro ejemplo de literatura dentro de la literatura ya que en este inacabable juego de creación Lovecraft introduce una cita de elaboración propia, pretendiendo sugerir el camino que va a seguir la narración con una referencia que simula ser clásica.

El comienzo de la narración presenta la muerte de Robert Blake (la evidente

representación literaria de Robert Bloch) a causa de un ataque nervioso o de los efectos de una luz cegadora. Es éste un recurso habitual de Lovecraft para introducir sus historias de forma que al dar a conocer la versión oficial de un suceso insinúa que la verdad es mucho más profunda y compleja. Para situar el contexto, Lovecraft procede con la descripción del propio Blake, mostrando su dedicación artística y literaria en el sentido más próximo a Bloch:

"...the victim was a writer and painter wholly devoted to the field of myth, dream, terror, and superstition, and avid in his quest for scenes and effects of a bizarre, spectral sort"³⁸⁸

³⁸⁸ H. P. Lovecraft, *Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit., página 264.

Lovecraft elabora un artificio literario verdaderamente interesante al transformar en personaje de ficción a uno de sus corresponsales y colega de lo fantástico, de tal forma que fantasea artísticamente la realidad creando dos dimensiones distintas para la misma situación.

La identificación de Bloch con el personaje llega hasta tal punto que Lovecraft introduce los títulos de los primeros relatos de Robert Bloch como parte de la creación literaria inicial de Robert Blake. En concreto los títulos citados son The Burrower Beneath, The Stairs in the Crypt, Shaggai, In the Vale of Pnath y The Feaster from the Stars.

Otro elemento característico de los relatos de Lovecraft centrados en Nueva Inglaterra y que sirve como método de ambientación es la descripción arquitectónica de los edificios relevantes para la narración. Para esta ocasión, Lovecraft establece dos niveles descriptivos. En primer lugar, ofrece una panorámica global de Providence como ciudad detallando su peculiar estilo. En segundo lugar, y de forma más profunda, describe la iglesia abandonada que sirvió como lugar de culto para una secta de raíces inmemoriales. La descripción de la iglesia es fundamental para la ambientación de la narración ya que a través de ella se transmite la sensación de terror incipiente que palpita en todo el relato.

A partir de estos elementos descriptivos Lovecraft va introduciendo los motivos narrativos que conforman la acción. Una referencia curiosa, aunque no tiene una incidencia directa en la historia, es la mención a la noche de Walpurgis, que también funciona como elemento relevante en *The Dreams in the Witch House* de 1932.³⁸⁹

La temática propia de *The Haunter of the Dark* se basa en la apertura de una vía hacia un mundo cósmico, ancestral y terrible que Blake no puede volver a cerrar. El elemento material que canaliza estas fuerzas es una figura trapezoidal brillante que destella luz por sí misma. Este parecía haber sido el motivo de culto de la secta que utilizó la iglesia tiempo atrás:

"There had been a bad sect there in the old days- an outlaw sect that called up awful things from some unknown gulf of night"³⁹⁰

Lovecraft introduce el tema del exorcismo ya que el ser que había traído esta secta a nuestro mundo sólo pudo ser derrotado por un sacerdote experto en la materia, aunque los rumores hablaban de que sólo la luz podía destruir a esa entidad. En todo caso, la barrera que Blake rompe al entrar en la iglesia abandonada reactiva aquello que había quedado inerte en el pasado volviendo a actuar.

Probablemente, éste sea uno de los relatos donde aparecen con mayor claridad los signos cristianos que, de alguna forma, parecen sugerir la idea de un exorcismo. Las apariciones de los sacerdotes italianos siempre se plantean desde la perspectiva de la lucha contra el mal, por lo que se establece una especie de típica lucha cristiana entre el bien y el mal. Ciertamente, Lovecraft no trabajó mucho en la línea de la inclusión de referencias cristianas en sus trabajos.

Probablemente, ésta sea una actitud de rechazo premeditada teniendo en cuenta que la educación que había recibido le imponía una cultura que no podía eliminar completamente. En este caso, la selección que hace del motivo cristiano es de las más "folclóricas" en el sentido de que se puede afirmar que es el pueblo italiano emigrado a Providence el que, consciente de los fenómenos malditos que se están produciendo en la vieja iglesia, afronta la situación con el rigor de una cultura ancestral acostumbrada a congregarse para enfrentarse colectivamente al mal:

"On Federal Hill there were watchers (...) and men paraded the square and alleys around the evil church with umbrella- shaded candles, electric flashlights, oil

³⁸⁹ Para más información sobre la relevancia de este tema se puede consultar el apartado 4.1.3.3.

³⁹⁰ H. P. Lovecraft, *Omnibus 3. The Haunter of the Dark*, op. cit., página 270.

lanterns, crucifixes and obscure charms of the many sorts common to southern Italy. They blessed each flash of lightning, and made cryptical signs of fear with their right hands when a turn in the storm caused the flashes to lessen and finally to cease altogether"³⁹¹

Aparte de estos aspectos cristianos que no resultan demasiado palpables en la obra de Lovecraft el resto de los temas suele coincidir con los utilizados habitualmente. Las descripciones arquitectónicas son bastante frecuentes tanto desde un punto de vista interior (la vieja iglesia maldita) como desde una perspectiva exterior (Providence y los espacios circundantes).

Asimismo, la introducción de elementos de oscuro origen y no habituales en las costumbres sociales y culturales de la ciudad favorece una atmósfera de misterio y de ocultismo. En este caso, Lovecraft utiliza la referencia a la cruz ansata del antiguo Egipto³⁹² y una relación bastante extensa de libros malditos.

³⁹¹ H. P. Lovecraft, op. cit., pp. 286 y 287.

³⁹² El nombre de cruz ansata es la variante latina del "ankh", un símbolo de los jeroglíficos del antiguo Egipto que simbolizaba la vida y la salud. Ha sido encontrado en muchas inscripciones de tumbas y ha sido utilizada con profusión por la "Coptic Christian Church".

Como en una parte importante de las narraciones de los Mitos de Cthulhu, los libros ofrecen la clave de acceso al conocimiento, al poder y a otras realidades (pasadas, presentes e incluso futuras) que no se pueden alcanzar sin ellos. *The Haunter of the Dark* presenta una lista interesante de estos libros que comienza con el *Necronomicon* y sigue con *Cultes des Goules de Comte d'Ersette*, *Unaussprechlichen Kulten de Von Junzt*, *De Vermis Mysteriis de Ludvig Prinn*, *Pnakotic Manuscripts*, *Book of Dzyan*, para finalizar con un volumen desconocido que se convertirá en protagonista de la historia y cuya clave se encuentra en la lengua de *ÄHl*, el idioma utilizado por ciertos cultos antiquísimos.

Se plantea una vez más una aventura filológica que complementa el propio argumento de la narración. El saber y el conocimiento acumulados por la humanidad facilitan a Robert Blake el acceso al conocimiento cifrado en la lengua de *Atle*.

La presentación que Lovecraft hace de estos libros ejemplifica perfectamente el sentido que tienen en la cosmogonía de los *Mitos de Cthulhu*:

"Here for the first time he received a positive shock of objective horror, for the titles of those books told him much. They were the black, forbidden things which most sane people have never heard of, or have heard of only in furtive, timorous whispers; the banned and dreaded repositories of equivocal secrets and immemorial formulae which have trickled down the stream of time from the days of man's youth, and the dim, fabulous days before man was"³⁹³

Estos son los guardianes del conocimiento; los textos transmisores de la sabiduría "negra" que van pasando inadvertidamente generación tras generación pero que subsisten para testimoniar la existencia de otras realidades que rara vez se presentan públicamente y cuya explicación, en esas escasas ocasiones, se limita a hechos aislados e inexplicables que el orden establecido atribuye a leyendas para así diluir su verdadera identidad.

Una de esas realidades ocultas es la que representa el extraño objeto trapezoidal con brillo propio. Gracias al desciframiento del manuscrito en *Atle* que realiza Blake se puede saber que hay un "haunter of the dark" que espera a ser despertado por la insensata manipulación que alguien pueda hacer del objeto brillante. Este, además, funciona como una ventana a todo tiempo y espacio y su origen se encuentra en el oscuro planeta de *Yuggoth*, de donde vinieron los Old Ones que lo trajeron consigo a nuestro planeta. Como se puede apreciar, en este estadio del relato se introducen las referencias mitológicas que contextualizan la narración como un componente de los *Mitos de Cthulhu*.

La relación que hace Lovecraft del devenir de este objeto en nuestro planeta es muy significativa del concepto de historia paralela o subyacente que, de alguna forma, se trata de insinuar constantemente en los *Mitos de Cthulhu* como una creencia no sólo en otra dimensión sino también en otro proceso histórico:

"It was treasured and placed in (...) Antarctica, salvaged from their ruins by the serpent-men of Valusia and peered (...) in Lemuria by the first human beings. It crossed strange lands and stranger seas, and sank with Atlantis before a Minoan fisher meshed it in his net and sold it to (...) merchants from nighted Khem. The Pharaoh Nephren-Ka built around it a temple (...)"³⁹⁴

³⁹³ H. P. Lovecraft, op. cit., página 274.

³⁹⁴ H. P. Lovecraft, op. cit., página 281. Hay que señalar que, aunque las distancias son enormes para aventurar una relación directa, existe una cierta similitud en el tipo de devenir de este objeto con el anillo fabricado por Sauron en *The Lord of the Rings* de J.R.R. Tolkien. Indudablemente, la disparidad en la extensión de ambas obras y su diferente carácter marcan amplias diferencias pero en ese motivo concreto de las pérdidas y hallazgos de un objeto poderoso, y maligno, mantienen una interesante relación.

Otro elemento característico de las obras de Lovecraft y que utiliza para muchos de sus relatos es el proceso alucinatorio que, en este caso, sufre Robert Blake y que le conecta con otra dimensión donde puede ver escenas aterradoras. Así comienza una cadena de acontecimientos que acabará con la muerte del personaje principal. Entre las visiones de Blake destaca una por su relevancia para los Mitos de Cthulhu ya que Lovecraft describe con bastante exactitud la condición de uno de sus dioses más famosos, Azathoth:

*"He thought of the ancient legends of Ultimate Chaos, at whose centre sprawls the blind idiot god Azathoth, Lord of All Things, encircled by his flopping horde of mindless and amorphous dancers, and lulled by the thin monotonous piping of a demoniac flute held in nameless paws"*³⁹⁵

La puerta abierta por Blake ha permitido la entrada en este mundo de un ser de otra dimensión. Blake muere probablemente de pánico y terror. En esta última fase, Lovecraft reproduce las notas finales de Blake añadiendo referencias constantes a Nyarlathotep, Yog-Sothoth, Khem, Yuggoth, Shaggai y, curiosamente, Roderick Usher. Parece evidente que la presencia de Edgar Allan Poe fue constante en la mente de Lovecraft durante toda su vida (este relato pertenece a la época final), lo cual

³⁹⁵ H. P. Lovecraft, op. cit., página 285.

demuestra que para este autor la influencia de Poe no fue simplemente una pasión juvenil sino que constituyó una referencia continua.

The Haunter of the Dark marca, por un lado, el final de la producción de Lovecraft pero, en otro sentido, abre una nueva puerta por la que pasarán muchos otros autores. La colaboración entre H.P. Lovecraft y Robert Bloch ejemplifica el espíritu de los *Mitos de Cthulhu* como movimiento que permite la libre y espontánea creación literaria dentro de una agrupación de ideas que, lejos de limitar las facultades creadoras de sus miembros, facilita la comunicación entre artistas con espíritu solitario e imaginaciones tremendamente poderosas capaces de crear nuevos y subyugantes mundos.

Per todo esto, no se puede limitar la idea de Cthulhu a la figura de H.P. Lovecraft. Ciertamente, su creación es fundamental pero tampoco es menos importante la de sus amigos, colaboradores o admiradores que no por fijarse en Lovecraft perdieron su independencia artística y, de hecho, su enorme creatividad literaria es prueba de ello.

4.2 La primera generación de autores de los Mitos de Cthulhu. El núcleo principal: Robert E. Howard y Clark Ashton Smith.

Si bien la figura de H.P. Lovecraft aglutina y estimula al resto de los participantes de los Mitos, no se puede obviar en ningún caso el hecho de que los Mitos de Cthulhu constituyen una empresa conjunta que basa su mayor riqueza e interés precisamente en esa comunidad imaginativa que, en lugar de limitar y restringir, estimula e impulsa.

Dentro de este contexto, la producción literaria de Robert E. Howard o Clark Ashton Smith es casi tan importante para los Mitos de Cthulhu como la de H.P.

Lovecraft.

Al igual que Lovecraft utilizó la técnica del horror acumulativo para dotar de fuerza y tensión a sus narraciones, así los autores de los Mitos de Cthulhu "acumulan" sus poderosas fantasías conformando un movimiento literario de enorme capacidad sugestiva.

De entre los diversos autores que participaron en mayor medida, y a lo largo del tiempo, en los Mitos de Cthulhu, dos de ellos compartieron especialmente el nacimiento y desarrollo de los Mitos con Lovecraft. Estos dos autores fueron Clark Ashton Smith y Robert E. Howard.

4.2.1 Robert E. Howard

4.2.1.1 Su testimonio vital (1930-1936)

Dentro de la historia de la literatura siempre se han dado casos de mitificación de algunos personajes y de aislamiento de otros. Por ejemplo, dentro de la literatura

fantástica moderna de Estados Unidos, el caso más claro de mitificación es el de Edgar Allan Poe (en gran medida merecido literariamente pero ciertamente con una dosis de adulación personalista). Sin embargo, el olvido en el que, en gran medida, se ha tenido a Robert Erwin Howard muestra cómo en muchos casos la historia que se escribe de la literatura es muy injusta.

En contra de su producción literaria se puede decir que fue muy irregular y con muchos altibajos pero esto no debe ocultar el hecho de que si una narración es excelente no deja de serlo porque la anterior y la posterior no lo sean tanto. Es indudable que Robert E. Howard escribió a impulsos (como no podía ser de otra manera dada su trayectoria vital) y que su obra es irregular.

Este parece ser un síntoma común en los autores que participaren en los Mitos de Cthulhu pero en su favor hay que decir que su espontaneidad desprovista de cualquier tipo de interés comercial se traduce en una obra impulsiva, con una gran capacidad imaginativa y con una fuerza, en algunos casos, irresistible. Así lo entienden también M.J. Edward y B. Stableford en su artículo sobre Howard para The Encyclopedia of Science Fiction:

*"Robert E. Howard wrote at high speed and his work is unsophisticated, but it is vigorous, fast-paced and easy to read"*³⁹⁶

Resulta imposible obviar la comparación con H.P. Lovecraft no tanto por su

³⁹⁶ M. J. Edward y B. Stableford, "Howard, Robert Ervin", *Encyclopedia of Science Fiction*, Nueva York, St. Martin's Press, página 590.

producción literaria, que fue diferente en muchos aspectos, sino más bien por sus biografías personales. Ambos murieron jóvenes (aunque Howard trágicamente a los treinta años) y casi al mismo tiempo (Lovecraft en 1937 y Howard en 1936). Los dos tuvieron una vida marcada por la influencia posesiva de madres como únicas educadoras, curiosamente sin figuras masculinas alrededor que aportaran esa parte importante de la educación de niños y adolescentes.

Asimismo, ambos mantuvieron actitudes racistas pero sólo en el plano teórico, cuestión que coincidía con la admiración que ambos sentían por sus ancestrales raíces europeas. Su origen (Nueva Inglaterra en el caso de Lovecraft y el Sur más profundo en el caso de Howard estaban detrás de dichas actitudes). Su inestabilidad personal y su relativa falta de adaptación a la sociedad en la que vivieron fueron aspectos vitales

que influyeron enormemente en su manera de acercarse a la fantasía, coincidiendo ambos en la exploración de nuevos mundos en los que llegaron a confluir en algunos casos (si Lovecraft dio origen a los Mitos de Cthulhu, Howard aparte de colaborar en ellos creó un nuevo subgénero fantástico con sus relatos de fantasía heroica).

También coincidieron en la forma de publicación de sus relatos, todos ellos a través de las revistas de pulp fiction, consiguiendo ambos un considerable éxito en este ámbito. Pero probablemente su coincidencia más relevante para este estudio sea la enorme capacidad imaginativa de ambos y sus exploraciones en el mundo de la literatura fantástica.

Sin embargo, al contrario que Lovecraft, Robert E. Howard sí se dedicó casi exclusivamente a la tarea de escribir ficción, mayormente fantasía heroica (aunque también terror) aunque a veces desvió su atención hacia producciones más triviales (westerns, sports stories, etc.). Por ello, pese a suicidarse con treinta años al conocer la imposibilidad de que su madre regresara del coma en el que había entrado, ya había elaborado una cantidad importante de literatura en la que destacan por un lado las tres series de fantasía heroica y, por otro lado, su limitada pero interesantísima colaboración en los *Mitos de Cthulhu*.

Esta colaboración comienza a partir de la correspondencia que Howard inicia desde su aislamiento intelectual con algunos de los escritores del Círculo de Lovecraft, especialmente con el propio Lovecraft, con August Derleth, con Clark Ashton Smith y

con E. Hoffman Price. *A pesar del tardío inicio de esta relación (1930) fue intensa y a través de ella se comunicaron casi como si se hubieran encontrado en persona (Howard no llegó a conocer a ninguno personalmente). Aparte de las cuestiones propias de su época, la literatura fantástica era el tema más recurrente de esas cartas y, de esta forma, se inició una forma de colaboración literaria que hizo que de la extensa obra de Howard (más de doscientos relatos) una parte acabara perteneciendo a los Mitos de Cthulhu.*

4.2.1.2 El corpus literario

A pesar de la relativa brevedad de su existencia, la producción literaria de

Robert E. Howard es notable no solo en calidad sino incluso también en cantidad. De hecho, fue relativamente polifacético en cuanto a los géneros que trató ya que trabajó en poesía y en prosa y se aproximó a la ciencia ficción, a la fantasía heroica, al horror de los Mitos de Cthulhu, a las aventuras orientales, a las aventuras del Oeste, etcétera.

Des áreas destacan por encima de las demás en cuanto a calidad artística e interés literario. Por un lado, sus contribuciones a los Mitos de Cthulhu, que deben encuadrarse dentro de su colaboración con Lovecraft y con otros miembros del Círculo. Y por otro lado, las aventuras de la fantasía heroica de la que fue prácticamente el fundador como subgénero literario de acuerdo con Edward y Stableford:

"He was the real parent and inspiration of the sword-and-sorcery (or HEROIC FANTASY) genre (although earlier writers have been retrospectively recruited to it by historians) which existed as an enclave of the science fiction marketplace until FANTASY became a marketing category in the late 1960s after which Robert E. Howard's work enjoyed a spectacular posthumous boom".³⁹⁷

A modo de confirmación, August Derleth incide en esta línea señalando las principales creaciones fantásticas de Howard:

"He began to write at the age of 15, and soon invented such popular characters as Conan the Cimmerian, Solomon Kane, King Kull, and Bran Mak Morn. He was particularly effective in the kind of story known as "sword and sorcery" fiction".³⁹⁸

Robert E. Howard centró su producción fantástica en torno a cuatro series heroicas (aparte de los Mitos de Cthulhu) la última de las cuales es la más popular y conocida, Conan, the Cimmerian. La primera de estas series corresponde a Solomon Kane, una especie de aventurero salvador que nació en la Inglaterra puritana del siglo dieciséis y que pasó la mayoría de sus aventuras en África.

Con la segunda de estas series, la correspondiente a King Kull, Howard se introduce en la que sería su área más productiva al situar sus personajes en torno al año 100.000 a.C., es decir, creando mundos completamente nuevos y llenos de extraños seres como los hombres serpiente. En estos relatos, la dualidad bien-mal es constante y refleja el tono clásico de las aventuras de este tipo.

La tercera serie de fantasía heroica de Howard se centra en Bran Mak Morn, un jefe de los pictos que trata de resistir la invasión romana en Gran Bretaña. La admiración que Howard sentía por los pictos le llevaría a introducirlos como personajes en muchos relatos, incluso en los de la serie de Conan y en algunos más relacionados con los Mitos de Cthulhu.

Aparte de varias historias independientes elaboradas a lo largo de la década de los años treinta y de las cuales The Valley of the Worm es la más interesante (una apasionante aventura de los hombres primitivos en un mundo peligroso y terrible, que constituye un verdadero prodigio de aventura fantástica con un nivel de creatividad excelente), Howard centró su atención en la serie de relatos sobre Conan, the

³⁹⁷ Edward y Stableford, op. cit., página 589.

³⁹⁸ August Derleth, Tales of the Cthulhu Mythos, op. cit., página 504.

Gimmerian. Este personaje se ha convertido con el tiempo en uno de los más populares de la literatura fantástica (aunque ciertamente su asimilación a nivel general le ha hecho perder sus componentes más auténticos).

*Las referencias que se derivan de los trabajos sobre Conan son múltiples y en varios ámbitos. En primer lugar, cabe destacar que Conan representa todo lo que para Howard encarnaba la verdadera condición de guerrero y hombre. La asignación de su origen a los cimerios (citados por Homero como los irlandeses) es una muestra clara de los ancestros de Howard siempre presentes en su mente. En esto coincide con ese mismo espíritu de Lovecraft de añoranza de las raíces y los valores europeos confundidos para Lovecraft en las grandes ciudades del **melting pot** del noreste estadounidense y para Howard en las pequeñas poblaciones de Texas llenas de*

tradiciones esclavistas.

Además, Conan es la fuerza, la resistencia, el vigor, la integridad agresiva de los hombres de Texas, algo que él internamente también asumía y profesaba aunque su espíritu delicado e imaginativo se llevaba muchas veces por otros derroteros. E. F. Beiler cita en Supernatural Fiction Writers: Fantasy and Horror un párrafo de una carta de Howard a Clark Ashton Smith en el que aparece muy bien definido el origen de la personalidad de Conan:

"...the most realistic character I ever evolved...Some mechanism in my subconsciousness took the dominant characteristics of various prizefighters, gunmen, bootleggers, oilfield bullies, gamblers, and honest workmen I had come into contact with and combining them produce....Conan".³⁹⁹

³⁹⁹ E. F. Beiler, "Robert E. Howard, 1906-1936", Supernatural Fiction Writers: Fantasy and Horror, vol. 2, Nueva York, Charles Scribner's Sons, página 865.

Esta carta fechada el 23 de julio de 1935 indica no solo los orígenes de la creación de Conan como personaje sino también un aspecto importante de los Mitos de Cthulhu que se repite constantemente entre sus autores. Se trata de la conexión por correspondencia que mantuvieron y en la que se desarrollaba un continuo flujo de intercambios literarios que, de una forma u otra, se plasmarían posteriormente en creaciones artísticas. Aunque entre sí muchos de ellos no se conocieron personalmente, lo cierto es que los autores de los Mitos de Cthulhu al comunicar sus ideas y espíritu llegaron a intercambiar lo más auténtico de su capacidad imaginativa y literaria.

Otro aspecto que resulta de enorme relevancia para la contextualización de los

Mitos de Cthulhu dentro de la literatura fantástica del siglo XX. La conexión de la figura de Conan con The Lord of the Rings de J.R.R. Tolkien. Cabe decir, en primer lugar, que si bien la serie de Conan está al margen de los relatos de los Mitos de Cthulhu, esta conexión sí indica cómo los autores de los Mitos, y por extensión los propios Mitos, no son un fenómeno aislado que da como resultado unos cuantos relatos sorprendentes de un escritor neurótico de Providence (entiéndase Lovecraft). Los Mitos de Cthulhu, sus autores y la producción literaria de éstos pertenecen a la tradición fantástica que surge desde lo más remoto de los inicios de la literatura oral y que llega hasta el umbral del siglo XXI.

Dentro de esta relación, Conan es una especie de antecedente parcial de la inmensa obra de Tolkien. Algunos estudiosos han planteado erróneamente el

aislamiento de la obra de Tolkien dentro del panorama literario de nuestro siglo. Es innegable que The Lord of the Rings es una obra en sí misma incomparable pero no se puede argumentar su aislamiento cuando existen precedentes como los relatos de Conan, especialmente The Hour of the Dragon (1934) que plantea la idea del regreso del rey Conan a su reino.

Este es un tema de indudables referencias mitológicas y míticas que van desde la vuelta de Ulises-Odisseo a Itaca o de Agamenón a Micenas hasta el regreso al poder del rey Arturo en las leyendas del ciclo artúrico que, como en el caso de Conan, pierde su facultad de reinar por una combinación de malignos poderes mágicos y de poderosos enemigos terrenales. En el caso de la obra de Tolkien la referencia inmediata es el tercero de los libros que componen The Lord of the Rings y que se

titula definitivamente "*The Return of the King*", refiriéndose a la vuelta de Aragorn-Strider al reino de Gondor para tomar posesión del trono guardado por la estirpe de los stewards durante varias generaciones.

En este caso, se repite el paradigma de asociación de poderes terrenales y mágicos que finalmente son derrotados dejando paso al verdadero dueño del poder. Sin duda, Tolkien leyó a Howard y de él extrajo algunos elementos que refundiría en el inmenso crisol que es su obra.

Las similitudes con la obra de Tolkien no se limitan a aspectos concretos y puntuales sino que van más allá y serían merecedoras de un estudio más profundo. Heiler establece claramente la identidad de esta parte de la obra de Robert E. Howard:

"With Conan, Howard had finally perfected the literary model that he had been working toward for most of his career -the supernatural adventure story".⁴⁰⁰

Como se puede apreciar, esta definición encaja bastante bien con la propia idiosincrasia del tipo de historias que desarrolla Tolkien en sus obras.

4.2.1.3 Su personalidad dentro del Círculo de Lovecraft

Aparte de la indudable atracción que su obra causó en los componentes del Círculo, siempre atentos a todo lo que pudiera evolucionar en torno a la literatura fantástica en su país, la propia personalidad de Howard y su peculiar forma de percibir

⁴⁰⁰ E. F. Bleiler, *op. cit.*, página 867.

la vida encajaron perfectamente con el resto de individuos que formaban un círculo literario de enorme creatividad personal y artística.

Como componente nato de los Mitos de Cthulhu, Sprague de Camp se considera uno de los "socios fundadores" junto a Lovecraft, por supuesto, y a Clark Ashton Smith. Y así debe ser ya que convivió con los dos, participó en la concepción teórica de los Mitos y aportó no solo relatos de enorme calidad sino elementos narrativos a los Mitos.

Tal es el caso, por ejemplo, de los pobladores pseudoreptiles de Valusia que Lovecraft introduce magistralmente en su relato The Shadow out of Time. Éste es uno de los pueblos con los que coincide su personaje principal en esa especie de Tierra de

Babel cósmica donde los miembros de la Gran Raza estudiaban a los diversos componentes de todas las civilizaciones. En este mismo relato Lovecraft introduce una referencia a los adoradores de Tsathoggua del mítico reino de Hyperborea.

El volumen de correspondencia entre Howard, Lovecraft y Smith fue enorme y su contenido siempre resultó interesante ya que se encontraba plagado no solo de referencias a los acontecimientos de aquella época sino mayormente de disertaciones, explicaciones e incluso narraciones relacionadas con su literatura.

En cualquier caso, la conexión más real y cierta entre Robert E. Howard y el resto de componentes del Círculo es su espíritu atermentado y la capacidad

imaginativa de su mente, que se motivó a buscar, y crear, mundos diferentes en los que expandir sus universos fantásticos. Curiosamente, Howard fue el que más éxito literario consiguió de los primeros miembros de los Mitos de Cthulhu ya que Lovecraft y Clark Ashton Smith nunca lo obtuvieron realmente en vida y, de hecho, tampoco lo buscaron.

Resulta evidente a través de su producción literaria y de sus relaciones con Weird Tales y con el resto de revistas especializadas de la época que Robert E. Howard no obtuvo su relativo éxito a través de los relatos que elaboró dentro del marco de los Mitos de Cthulhu sino que se llegó más bien de sus historias de fantasía heroica e incluso de sus aventuras relacionadas con el Oeste y con los deportes.

De todas formas, no hay que asociar una idea de "fracaso" absoluto de tipo

comercial y social en los autores de los Mitos de Cthulhu, aunque luego hayan obtenido una amplia difusión. Hay varios ejemplos característicos como Robert Bloch (cuya fama social ha sido muy importante a nivel de revistas de diversa índole de gran difusión e incluso a través de la televisión) o Ramsey Campbell, que es uno de los grandes baluartes británicos actuales en el campo de lo fantástico con amplio reconocimiento universitario.

En este sentido de adaptación social Howard fue un tanto per desante de sus contemporáneos en el tema y no se vio afectado por la sensación de fracasado que, de alguna forma, arrastró Lovecraft durante su vida:

"Although Howard's worldview a bleak and ultimately destructive one, he was neither stupid nor ill-educated. He graduated from high school in Brownsod, Texas, and later took business courses at Howard Payne College in the same town. This record of formal education compares favorably with that of many writers who were his contemporaries. For example, H.P. Lovecraft failed to graduate from high school (Lovecraft's statements to the contrary are not supported by school records)"⁴⁰¹

Esta apreciación de David Drake muestra que la creencia generalizada de que este tipo de escritores son unos inadaptados sociales a veces puede fallar. Y es que se trata de entender que puede haber espíritus que no deseen adaptarse a normas sociales que, en la mayoría de los casos, desvirtúan lo fantástico y lo creativo. Sin embargo, sí son capaces de acoplarse a la sociedad en la que viven. Esta capacidad demuestra un nivel mental y una inteligencia muy superiores a las de la mayoría de los ciudadanos, universitarios o no, puesto que el rechazo a las limitaciones "realistas" de nuestro mundo se conjuga con una habilidad para extraer lo más aprovechable del entorno social en el que se vive.

Desde luego, éste no fue el caso de Lovecraft, que en muchos sentidos sí fue un inadaptado social, pero no se debe generalizar creando un estado de opinión sobre la integración social de la mayoría de escritores de literatura fantástica.

4.2.1.4 Su relación y participación en los Mitos de Cthulhu

Robert E. Howard no se dedicó enteramente a los Mitos de Cthulhu ni como objetivo personal ni como núcleo de su actividad literaria. Aunque su participación no fue, ni lo podía ser, tan intensa y continua como la de Lovecraft en el sentido de mantener un modelo permanente de acercamiento a la literatura fantástica, su colaboración fue valiosa y enriquecedora.

Los antecedentes en los que se basa Howard tienen mucho que ver con los del resto de autores de los Mitos de Cthulhu aunque probablemente para él tuvieron más relevancia los antecedentes estadounidenses, especialmente Robert W. Chambers, cuya obra absorbió e integró en su universo literario.

Su participación en los Mitos sigue una vía principal y otra secundaria. La vía principal se centra en la prosa, dentro del marco del relato corto, como formato para la

⁴⁰¹ David Drake, *Introducción a The Mythos and Kindred Horrors*, Riverdale, Nueva York, Baen Publishing Enterprises, 1992, página 2.

elaboración de historias relacionadas con los Mitos. La vía secundaria, que también utilizaron Lovecraft y Smith es la poesía, siempre entendiendo que el modelo que se adopta para las piezas poéticas se corresponde al propio de composiciones de tipo tradicional. Por lo general, se trata de estrofas cortas y repetitivas que no poseen elementos retóricos sino que localizan determinados vocablos sobre los que centran la fuerza de la composición para intentar sugerir o incidir en algún aspecto concreto.

4.2.1.4.1 Su aportación a los Mitos

La aportación literaria de Robert E. Howard a los Mitos de Cthulhu no es muy amplia pero sí muy importante y de enorme calidad.

La elaboración de estos relatos pertenecientes a los Mitos es paralela a la de las otras series de literatura fantástica que escribié y supone una aportación distante e

interesante al corpus general de los Mitos. Son narraciones que no pueden evitar contagiarse de la propia identidad de su autor y aunque se enmarcan por su temática dentro de los Mitos de Cthulhu, una de sus características principales es una peculiar tendencia a la fantasía heroica que Howard desarrolló en otros ámbitos de su producción literaria.

En este sentido, las narraciones de Howard son más vivaces que las de Lovecraft, con una mayor presencia de la acción por encima de la descripción. Esto, probablemente, también es un reflejo de la propia personalidad de Howard. Si Lovecraft fue, ciertamente, un personaje observador, pensativo, taciturno y físicamente débil, Robert E. Howard, por el contrario, fue un atleta de gran envergadura, amante de

las armas y casi un reflejo físico de su personaje Conan. Por lo tanto, resulta lógico que las narraciones de Howard, por su propia energía vital (sólo supeditada a los tormentos de su espíritu), sean más dinámicas y con una tendencia mayor a la fantasía aventurera que a la exploración intelectual que tan bien desarrolló Lovecraft.

De esto también se deriva el que los relatos de Howard contengan más diálogos, con un vigor y un ritmo superiores a los de Lovecraft. Tampoco es de extrañar, pues, que pierdan un poco de la íntima búsqueda del horror interior humano y de la investigación psicoanalítica de los miedos del ser humano que tan magistralmente desarrolló H.P. Lovecraft.

A pesar de estas diferencias, los relatos de Howard se ajustan a las

características principales de los Mitos de Cthulhu dado que desarrollan historias independientes, con valor en sí mismas, pero con una serie de datos y personajes coincidentes. Igualmente, se desarrolla una forma especial de comprender la realidad y la fantasía, de tal manera que se establece el nexo con los Mitos.

En esta línea, Howard no deja de introducir elementos característicos de los Mitos, como los libros que contienen el saber oculto (Unaussprechlichen Kulten, Necronomicon), los dioses primigenios que llegaron a nuestro planeta en un pasado remoto (the Old Ones, Yog- Sathoth) o citas introductorias que plantean dudas sobre la fiabilidad de nuestro continuo espacio- tiempo (Justin Geoffrey). Pero al mismo tiempo, aporta sus propios elementos creativos con escenarios más diversos y menos

centralizados y con referencias curiosas como las relacionadas con los pictos que proceden, desde luego, de sus fantasías heroicas y que aparecen en varios relatos.

A su obra narrativa hay que añadir sus exploraciones poéticas, muy al estilo de Lovecraft desde luego, que presentan composiciones breves sin grandes alardes retóricos y cuyo principal objetivo es infundir un determinado estado de ánimo en los lectores.

De estas breves composiciones las más significativas son Arkham, An Open Window y Silence falls on Mecca's Walls. Cada una de ellas expresa alguna de las vertientes temáticas de los Mitos de Cthulhu y, en cierto sentido, reflejan las diferentes aproximaciones de Robert E. Howard para la creación de los Mitos.

Arkham y An Open Window son dos composiciones muy breves (una estrofa de cuatro versos cada una) que se conectan directamente con composiciones y temas del propio Lovecraft. El caso de Arkham es muy claro en relación con uno de los poemas de Lovecraft que hace referencia a Providence. La correlación no es exacta ya que en el universo lovecraftiano Arkham representaba a Salem y la composición de Lovecraft alude directamente a Providence. Sin embargo, la temática es muy similar, y se puede apreciar el paralelismo del estilo creativo de los autores a la hora de percibir las sensaciones que pueden inspirar las ciudades de Nueva Inglaterra:

Drowsy and dull with age the houses blink

On aimless streets the rat-gnawed years forget
But what inhuman figures leer and slink
Down the old alleys when the moon has set?

ROBERT E. HOWARD⁴⁰²

De la comparación con una estrofa de la composición que Lovecraft elaboró sobre Providence se puede inferir una similitud de estilo que se deriva, sin duda, de la afinidad y las conexiones personales entre ambos autores:

Where bay and tranquil river blend,
And leafy hillsides rise,
The spires of Providence ascend

⁴⁰² Robert E. Howard, *The Mythos and kindred Horrors*, op. cit., página 5.

Against the ancient skies (...)

H.P. Lovecraft⁴⁰³

An Open Window refleja ya a partir de su título su naturaleza más trascendental en el sentido de exploración de dimensiones como el tiempo, el espacio, las formas y la oscuridad. Desde luego, enlaza directamente con la línea más filosófica de los Mitos de Cthulhu:

Behind the Veil, what gulfs of Time and Space?
What blinking mowing Shapes to blast the sight?
I shrink before a vague colossal Face
Born in the mad immensities of Night.⁴⁰⁴

⁴⁰³ H. P. Lovecraft, *Lovecraft, a Biography*, de Sprague de Camp, op. cit., página 13.

⁴⁰⁴ Robert E. Howard, op. cit., página 247.

Silence falls on Mecca's Walls es un intento algo más atrevido de explorar las posibilidades poéticas dentro de los Mitos de Cthulhu. La ambientación es de corte oriental y, sin duda, se busca un referente en la inspiración de elementos cthulhuanos como Abdul Alhazred y el Necronomicon. Su mayor amplitud (cinco estrofas de seis versos cada una) le permite mayores posibilidades de desarrollo estilístico aunque se siguen repitiendo las referencias al espacio, a la oscuridad, al cosmos, etc.

Ciertamente, la narrativa de Howard en general, y su aportación en prosa a los Mitos de Cthulhu en particular, tiene mucha más importancia que la poesía tanto desde el punto de vista de la calidad literaria como de su relevancia dentro del movimiento

literario.

4.2.1.4.2 Las narraciones cthulhuanianas

Aunque el relato más significativo es, a todos los niveles, The Black Stone, el resto de la narrativa cthulhuaniana de Howard también es muy interesante.

The Fire of Asshurbanipal es un relato que se sitúa en las arenas de las crissas del Golfo Pérsico, y desde el primer momento se puede percibir el especial carácter de Howard a la hora de narrar. Los diálogos son constantes y la acción sobrepasa con mucho a la descripción. Además, hay un cierto aire de western ya que la escena inicial

muestra una pareja formada por un afgano y un estadounidense que logran hacer huir a unos asaltantes pistolas en mano.

Lo que esta curiosa pareja persigue es algo más mundano que el saber oculto y todopoderoso de las narraciones de Lovecraft. Yar Ali y Steve Garney buscan una perla fabulosa, una joya maldita escondida en una ciudad perdida. Se trata, pues, de dos aventureros no en busca de la fuente de la vida eterna sino tratando de lograr la riqueza más abundante posible.

Este relato tiene un carácter notoriamente aventurero y, en este sentido, más realista ya que sitúa personajes al margen de la ley que vagan por el desierto. La

personalidad de Robert E. Howard se refleja claramente en las escenas de violencia con enfrentamientos físicos directos y armados. Su gusto por las armas de fuego aparece constantemente en un entorno desértico en el que no funcionan las normas sociales sino la ley del más fuerte:

*"Steve made an instant choice and fired over the shoulder of the charging swordsman, killing the rifleman- and voluntarily offering his own life for his friend's; for the scimitar was swinging at his own head"*⁴⁰⁵

Pero a pesar de todos estos elementos que están más próximos a la narrativa más populista de Howard que a los Mitos de Cthulhu el autor introduce varios

⁴⁰⁵ Robert E. Howard, op. cit., página 45.

elementos característicos que delimitan el marco específico de los Mitos y que, por añadidura, contribuyen a ampliar el espectro de los Mitos.

De esta forma, la temática de este incidente concreto situado en el desierto árabe conecta con la temática global de los Mitos no solo por medio de varios nombres referenciales de indudable asociación sino también a través del propio sentido del relato.

Es decir, Howard plantea el intento de aprehensión de una joya valiosísima por parte de unos buscafortunas todo lo cual deriva en la descripción de una leyenda antiquísima entroncada en el contexto de los Mitos de Cthulhu y en la aparición de un

ser ajeno a este mundo que vuelve a recuperar esa joya. El medio conector es la poderosa magia negra de un antiquísimo hechicero que supo tratar con los poderes ocultos más ancestrales abriendo una puerta al "infierno" en una insondable caverna. El odio desatado por la aparición entre los humanos de una joya procedente de esa cadena también acabó con el mago Xuthltan que, sin embargo, impuso una maldición eterna:

"He cursed the stone whose magic had not saved him, and he shrieked aloud the fearful words which undid the spell he had put upon the demon in the cavern, and set the monster free. And crying out on the forgotten gods, Cthulhu, and Koth and Yog-Sothoth, and all the pre-Adamite Dwellers in the black cities under the sea and the caverns of the earth..."⁴⁰⁶

⁴⁰⁶ Robert E. Howard, *op. cit.*, página 51.

La explicación de Howard es muy clarificadora y establece un nexo entre nuestro mundo y ese ancestral universo paralelo que convive con nosotros en ciudades y cuevas. De hecho, estos son dos de los medios de intercomunicación que suelen aparecer en los Mitos de Cthulhu, las ciudades perdidas a las cuales no tienen acceso los humanos y las cavernas que llegan hasta profundidades abismales. Además, la referencia a ciudades perdidas pertenece indudablemente a la más pura tradición de la literatura fantástica que los Mitos de Cthulhu retoman en una de sus versiones más interesantes, renovando la imagen de las ciudades fantasma y configurándolas como mundos perdidos u olvidados.

Esta particular ciudad de Howard se sitúa en un desierto próximo al Golfo Pérsico y, de alguna forma, prolonga la idea de estas ciudades que proviene ya directamente, en el caso que nos ocupa, de la mítica Carcosa de Lovecraft.

El entorno árabe que selecciona Howard cuadra muy bien tanto con la relación con el Necronomicon como con su interés por desarrollar una aventura en un territorio no civilizado. La asociación con las leyendas populares (es decir, con esta tradición subyacente que da pie a los escritores para elaborar sus relatos sobre bases definidas) es importante para poder establecer un marco referencial:

*"The men of the caravan had made no attempt to plunge still further into the desert in search of the city; (...) they believed to be the ancient, ancient City of Evil spoken of in the Necronomicon of the mad Arab Alhazred- the city of the dead on which an ancient curse rested. Legends named it vaguely: the Arabs called it Beled-el Djinn, the City of Devils, and the Turks, Kara-Shehr, the Black City"*⁴⁰⁷

De esta forma, queda completamente fundida la idea de los Mãos (artificial en el sentido de que consiste estrictamente en la creación artística de varios autores) con la tradición popular, real en cuanto a que existe como vínculo oral entre las generaciones.

*Pero The Fire of Asshurbanipal incluye también otros elementos compartidos con los Mãos de Cthulhu, como la referencia al miedo cósmico que introduce Howard al presentar a ese extraño ser que aparece desde la cueva para recuperar la gema robada. El protagonista lo describe como "...an Invader from Outer Gulfs and far black reaches of cosmic being"*⁴⁰⁸. *La diferencia con otras apariciones de este tipo en los relatos de los Mãos es que Howard dedica menos esfuerzo y menos atención a la descripción de estos seres y más a la propia acción de la narración.*

El final del relato de Howard evidencia la influencia de Lovecraft al plantear la pervivencia de lo sucedido en los sueños de los personajes, prolongando de esta forma el horror que aunque en este caso no deriva en locura (como ocurre por ejemplo en At the Mountains of Madness de Lovecraft), sí marca la existencia de los personajes.

The Fire of Asshurbanipal establece nitidamente la identidad propia de los relatos de Robert E. Howard dentro de los Mãos de Cthulhu. Son narraciones con un gran dinamismo cuyo horror es algo más físico y menos intelectual (aunque sin perder totalmente las connotaciones psíquicas) y con localizaciones más amplias que introducen un tono más próximo a la aventura fantástica.

The Thing on the Roof recuerda, de alguna forma, a algunos relatos de Walter de la Mare. Es una narración corta que gira en torno a la obra de Von Junzt, The Nameless Cults y la información que esta obra transmite sobre un extraño templo en las profundidades de Honduras.

A pesar de su brevedad, este relato contiene elementos muy interesantes para el análisis de los Mãos de Cthulhu ya que Howard no se limita a seguir las pautas que había ido marcando Lovecraft al utilizar los libros inventados de saber oculto

⁴⁰⁷ Robert E. Howard, *op. cit.*, página 32.

⁴⁰⁸ Robert E. Howard, *The Fire of Asshurbanipal*, *op. cit.*, página 54.

únicamente como referencia sino que, además, ofrece una descripción detallada de la historia del libro, con referencias a su autor y con un breve análisis del contenido.

En este sentido, este elemento supone una evolución dentro de los propios Mitos puesto que los libros que se citan no solo funcionan como unidades bibliográficas sino que pasan a ser personajes participantes que incluso arrastran a sus también inventados autores dentro de la dinámica de los Mitos. Howard explica someramente la muerte de Von Junzt y le atribuye su presencia en ese templo de Henduras como el único visitante después de los españoles que llegaron allí. De esta forma, Von Junzt participa en la propia historia del templo y del descubrimiento de ese elemento oculto de una civilización no humana:

"I can only believe that Von Junzt found his way into the sealed crypt somehow- the man had uncanny ways of learning hidden things"⁴⁰⁹

⁴⁰⁹ Robert E. Howard, op. cit., página 63.

El argumento central en torno al tiempo sigue una línea bastante "clásica" en cuanto a su escenificación, no diferenciándose mucho de las creaciones góticas, de Poe o del propio Lovecraft.

Una técnica curiosa que Howard utiliza en este relato es la de la conexión de temas y motivos dentro de su propia obra cthulhúnicana. Aunque este recurso aparece con cierta frecuencia en los relatos de Howard, la relación que establece en The Thing on the Roof es bastante importante para la comprensión global de la obra de Howard dentro de los Mitos de Cthulhu:

*"I find a faint resemblance between them and certain partly defaced hieroglyphics on a monolith known as the Black Stone in the mountains of Hungary"*⁴¹⁰

⁴¹⁰ Robert E. Howard, op. cit., página 65.

Howard cita uno de sus elementos más emblemáticos dentro de los Mitos, the black stone, que además da título a su mejor relato dentro de los Mitos y, de hecho, a una de las cumbres de los propios Mitos de Cthulhu como movimiento literario, y que además trasciende este ámbito para presentarse como una de las creaciones fantásticas más atractivas del siglo XX.

De esta forma, Howard incide en el sistema de conexión de elementos aparentemente no relacionados y distintos para sugerir un universo conjunto de realidades a nivel mundial. Las inscripciones que el protagonista de este relato encuentra en la cadena que sujeta la joya con forma de sapo del templo de Honduras

guardan un cierto parecido con las de la mítica piedra negra de Hungría. Al relacionar físicamente dos puntos y dos realidades tan distantes (Honduras y Hungría) Howard pretende atribuir un origen común a todos estos fenómenos anómalos. En definitiva, no es otra cosa que un intento de explicar la interminable secuencia de sucesos extraños que salpica la historia universal en cualquier lugar y en cualquier tiempo.

También resulta interesante observar cómo Howard construye poco a poco un trasfondo histórico para su narración que abarca desde los conquistadores españoles hasta el Egipto faraónico de donde pudiera proceder la momia del templo. Y toda esta compleja elaboración se conecta inevitablemente con los Mitos de Cthulhu a través de Von Junzt y del desenlace final al más puro estilo de Lovecraft (pero con la fuerza

añadida de la pluma de Howard). En el final, se produce una especie de fusión entre la aparición de una de las leyendas malditas de los egipcólogos (es decir, "la venganza" de una momia contra su desenterrador) y la llamada a una entidad externa a nuestro mundo como hizo Lovecraft en The Dunwich Horror (véase el apartado 4.1.2.2.). La muerte final de Tussman viene a incidir en el peligro que conlleva la lectura de los libros que proporcionan un saber oculto (en este caso Die Unaussprechlichen Kulten -The Black Book- de Von Junzt), la mayoría de las veces imposible de controlar.

Este relato presenta una excelente combinación de elementos típicos de los Mitos de Cthulhu con el dinamismo y la diversidad temática de Howard, que comprendió perfectamente la idiosincrasia de la obra de Lovecraft y su propuesta

colectiva de participación literaria en un proyecto común pero, al mismo tiempo, individual y personal.

Dig me no Grave es, como las anteriores, una narración de certa extensión que adopta la forma del relato fantástico tradicional más clásico. Sin embargo, las referencias que en él se incluyen muestran un espíritu complejo y una ambientación bien preparada para plantear cuestiones que no solo afectan al ámbito de lo fantástico, dentro del marco de los Mitos de Cthulhu, sino que trascienden a la filosofía y a la religión.

El comienzo del relato muestra el estilo clásico de Robert E. Howard, que

presenta la narración con una situación en la que predomina la acción como forma narrativa y el diálogo como su elemento formal más característico.

Adaptándose perfectamente a la extensión del relato, Howard introduce únicamente tres personajes físicos en un espacio de tiempo no superior a unas pocas horas y con un escenario que se limita a dos habitaciones.

Con estos elementos los dos personajes vivos del relato proceden a cumplir la última voluntad del difunto John Grimsan, consistente en leer una invocación entregada diez años antes. De la primera descripción que hace el autor de la personalidad del muerto se puede deducir que se trataba de un hombre dedicado al estudio del

ocultismo en su vertiente más peligrosa y que, de alguna forma, infundía un halo de extraña longevidad.

No obstante, Howard no se limita simplemente a insinuar la posibilidad de ese alargamiento de la vida sino que además presenta una hipótesis que desarrolla magistralmente uno de los supuestos más hondamente acuñados por la literatura fantástica a lo largo de los siglos y por los Mitos de Cthulhu en concreto. Este planteamiento consiste en asumir como cierta la tradición que presenta la posibilidad de vender el alma al diablo como método para alargar la vida. Howard es capaz de retomar este tema clásico de la literatura e introducirlo en los Mitos de Cthulhu mediante un artificio literario genial:

"There is but one Black Master though men called hym Sathanas & Beelzebub & Apolleon & Ahriman & Malik Tous- "⁴¹¹

Este extracto del extraño testamento del difunto John Grimlan explica cómo los hombres han llamado de diversas formas, según sus culturas, al señor de la oscuridad. En realidad, según esta versión de Howard, los Mitos de Cthulhu serían una aproximación más cercana y más real a ese mal que pervive en nuestro mundo desde el comienzo de los tiempos y al cual cada cultura ha ido atribuyéndole aspectos específicos y nombres diferenciadores aunque en realidad todos se refieran a una misma entidad.

⁴¹¹ Robert E. Howard, *op. cit.*, página 84.

De esta forma, los Mitos explican la conjugación de la cultura cristiana dentro de esta interpretación del mal universal, añadiendo además su propia cosmogonía de nombres y lugares:

"What do you know of Yog- Sathoth, of Kathulos and the sunken cities? None of these names is even included in your mythologies. Not even in your dreams have you glimpsed the black cyclopean walls of Koth, or shriveled before the noxious winds that blow from Yuggoth!"⁴¹²

Pero las características que Howard incluye en este relato con relación a los

⁴¹² Robert E. Howard, *op. cit.*, página 75.

Mitos de Cthulhu no quedan únicamente en unos cuantos nombres sino que también se relacionan con la entonación de fórmulas de magia negra, la reproducción de textos en inglés arcaico y las invocaciones a poderes exteriores.

El final de la narración presenta una escena de terror en cierto sentido tradicional ya que Satán procede a cobrarse el precio que había acordado con John Grimlan para prolongarle su vida.

La venta del alma al diablo es un motivo clásico de la literatura y, en este caso, Howard lo escenifica dentro de los Mitos de Cthulhu universalizándolos.

Uno de los relatos más innovadores dentro de la producción cthulhuniana de Robert E. Howard es *The Valley of the Worm*, que escenifica una simbiosis de increíble originalidad entre la temática propia de los Mitos de Cthulhu y la fantasía heroica de la que Howard fue el principal inspirador.

Tanto el argumento narrativo como la ambientación temática son muy interesantes y, de hecho, este relato tendría una influencia palpable en *The Lord of the Rings* de J.R.R. Tolkien estableciéndose de esta forma una conexión bastante próxima entre ambos mundos fantásticos.

El primer fundamento que plantea Howard es el de la teoría de la reencarnación

sobre el que se basa el resto del relato. El protagonista de la historia, como tal Nírd, ha tenido y tendrá muchos nombres y muchas vidas:

"Each man on earth, each woman, is part and all of a similar caravan of shapes and beings. But they cannot remember -their minds can not bridge the brief, awful gulfs of blackness which lie between those unstable shapes, and which the spirit, soul or ego, in spanning, shakes off its fleshy masks. I remember. Why I can remember is the strangest tale of all;"⁴¹³

Este planteamiento metafísico no solo sirve como teoría existencial explicativa de nuestros procesos vitales sino que además funciona como recurso literario y sirve a

⁴¹³ Robert E. Howard, op. cit., página 92.

Howard para presentar como protagonista a un héroe de la prehistoria en un relato retrospectivo.

Este tipo de narración se presta más a un estilo descriptivo, y aunque Howard escribía con más tendencia a la acción tampoco desdeña este tipo de discurso y realiza la primera parte del relato totalmente sin diálogo y en primera persona.

El protagonista, que se presenta en nuestro tiempo como James Allison, hace una breve relación de algunas de sus vidas y de sus épocas pero incide en la más apasionante e interesante de ellas, no solo para él mismo como entidad sino para la historia de la humanidad debido a un encuentro con otra realidad:

"It is the adventure of Niord Worm's bane of which I would speak- the root-stem of a whole cycle of hero-tales which has not yet reached its end, the grisly underlying reality that lurks behind time-distorted myths of dragons, fiends and monsters".⁴¹⁴

Howard va introduciendo progresivamente la fusión de las dos temáticas que emplea en este relato. Por un lado, los Mitos de Cthulhu se presentan como motivo permanente al aparecer como esa realidad subyacente origen de leyendas sobre dragones, monstruos etc., que forman parte del folclore popular como hechos aislados. Sin embargo, la presunción que establecen los Mitos y que Howard adopta es que

⁴¹⁴ Robert E. Howard, *op. cit.*, página 93.

pertenecen a un origen maligno común, anterior a la humanidad y que ha convivido con ella en todas las épocas. Ésta es, básicamente, la teoría que Lovecraft presentó en algunos de sus relatos más conceptuales y Howard la sigue pero aplicando sus propias técnicas y su propio estilo.

Con todo este material como base y trasfondo, Howard desarrolla una historia de fantasía heroica pura (la temática simultánea con los Mitos de Cthulhu), tomando como protagonista al jefe de una tribu de una época ancestral que, desde luego, recuerda mucho a sus héroes más famosos (por ejemplo, Conan). Esta peculiar combinación constituye uno de los experimentos literarios más atractivos dentro de la literatura fantástica del siglo XX.

Para los Mitos de Cthulhu, el tiempo y el lugar de este relato suponen una innovación muy relevante en cuanto a la flexibilidad con la que los autores de los Mitos de Cthulhu podían utilizar los elementos narrativos principales introduciéndolos en diferentes entornos. Howard lleva la terminología y la idiosincrasia cthulhunianas a su terreno preferido, en el que fue maestro y en el que elaboró sus mejores trabajos. De esta forma, los Mitos se expanden, abandonan los espacios clásicos creados por Lovecraft en Nueva Inglaterra y se desarrollan en un lugar antiquísimo y diferente.

En este mundo, Howard no solo sitúa a la tribu de su personaje principal sino que hace aparecer a los pictos como uno de los pueblos de esa época. La fascinación

de Howard por este pueblo pregaélico del norte de Escocia se plasma, de forma evidente, en este relato y en toda la serie de narraciones de Bran Mak Morn (a la que incluso se podría llegar a adscribir esta narración) y en algunas historias de King Kull y Conan. Sin duda, Howard se sintió fascinado por la condición de guerreros imbatibles que consiguieron los pictos en la época de la colonización romana y sobre la cual los historiadores romanos hicieron amplios comentarios.

Esta bravura unida a un cierto aire de misterio en cuanto a la procedencia y ascendencia de este pueblo sirvieron a Howard para adoptar a los pictos como un elemento fundamental y reiterativo de sus narraciones:

"They were Picts, and of all alien races the fiercest (...)They were the most primitive and ferocious of any..."⁴¹⁵

⁴¹⁵ Robert E. Howard, *op. cit.*, página 95.

El pueblo de Niord sale victorioso de su terrible batalla con los pictos, encaminándose hacia el valle de las Piedras Rotas, que contiene unas ruinas ancestrales; allí sufren la aniquilación casi total por parte de una entidad ajena a este mundo. Es un horror de fuera de este mundo que conecta no solo con la temática de los Mitos sino también con el motivo del enfrentamiento y la victoria contra el dragón (que además conduce directamente a *The Hobbit* de Tolkien y al mundo de *The Lord of the Rings*). La reflexión de Bleiler sobre este relato ilustra con claridad estas ideas:

"It projects two emotions -xenophobia and hatred- stating directly ideas that underlie much of Howard's fiction: the inevitability of war when peoples meet, and the superiority of Indo-Europeans. (...) it is the most powerful fantasy ever written about primitive man"⁴¹⁶

El punto crítico en el que confluyen las dos temáticas narrativas de este relato (la fantasía heroica y los Mitos de Cthulhu) se produce en el enfrentamiento de Niord con el "gusano extraño", cuyo identidad es, sin duda alguna, cthulhuniiana. Pero antes de esta escenificación directa, Howard realiza una referencia histórica directa a los Old Ones dentro del marco del ámbito temporal en el que se sitúa la historia:

"The Old Ones had long vanished into the limbo from whence they crawled in the black dawn of the universe, but their bestial god and his inhuman slave lived on"⁴¹⁷

Pero este relato no está elaborado en forma de narración de hechos en el pasado sino que mantiene una acción propia, con diferentes secuencias y fases y con distintas escenas en las que el protagonista desarrolla varias luchas contra los elementos hostiles que se encuentra.

En uno de estos combates se enfrenta a Satha, el monstruo serpiente, que aparece descrito como un ser de otra época (con una referencia directa a los dinosaurios carnívoros) cuya leyenda ha ido traspasando la barrera de los pueblos hasta convertirse en Set para los egipcios o Satán para los semitas. En este caso, Howard encaja perfectamente los elementos relacionados con el hombre primitivo y su entorno imaginario con el devenir posterior de leyendas que hoy se consideran antiquísimas y cuyo origen se desconoce. Como en muchos de los ámbitos de los Mitos de Cthulhu, Howard intenta dar una explicación a estas leyendas ancestrales, conectándolas con esas civilizaciones anteriores a la nuestra que desaparecieron pero de las cuales todavía quedan restos identificables.

Tras matar a Satha en una escena de trepidante acción típica de las mejores construcciones de Howard, Niord utiliza su veneno para impregnar las flechas con las que enfrentarse al extraño monstruo (claramente cthulhuniiano) que había exterminado a su tribu. Este nuevo combate es una apasionante escenificación de una de las más asombrosas "muerte de dragón" de la literatura fantástica. Por sí sola marca un hito para la literatura y sirve, sin duda, de referencia para las producciones posteriores de relatos de este tipo. Al igual que no se puede entender la literatura fantástica del siglo

⁴¹⁶ E. F. Bleiler, op. cit., página 866.

⁴¹⁷ Robert E. Howard, op. cit., página 106.

XX sin referirse a los Mitos de Cthulhu, igualmente resulta relevante el desarrollo de la fantasía heroica. Y Robert E. Howard participó en ambos fenómenos.

El final del relato culmina con una frase que ejemplifica el alcance y la magnitud de la concepción universal de Howard:

"And while Grom howled and beat his hairy breast, death came to me in the Valley of the Worm" ⁴¹⁸

Conseguir hacer creíble esta frase en un contexto literario es una muestra de la calidad artística de un autor. Howard muestra a un personaje narrando su propia muerte en tiempo pasado. Esto sólo resulta posible si antes el autor ha conseguido hacer creíble en el relato la teoría de la transmutación de las almas, y Howard lo

⁴¹⁸ Robert E. Howard, *op. cit.*, página 117.

consigue de forma excelsa.

The Valley of the Worm sobrepasa los límites de la obra de Howard, de los Mitos de Cthulhu y del propio género fantástico para aparecer como un elemento relevante de la literatura como medio de expresión artística. La fusión de elementos primitivos, cthulhuanos, folclóricos e incluso trascendentales en una perfecta sucesión de escenas de acción hacen de él una obra paradigmática de profunda belleza.

La conexión de The Shadow of the Beast con los Mitos de Cthulhu es más temática que directa ya que ninguno de los personajes o elementos típicos de los Mitos

aparecen en el relato. Sin embargo, su identidad sí se enmarca dentro de ese grupo de narraciones que hacen referencia a extrañas criaturas que se cruzan en la vida de varias personas sin aparecer abiertamente pero causando un pánico terrible.

En este sentido, se puede recordar el Wendigo de Algernon Blackwood, algún relato de Ambrose Bierce o The Colour Out of Space de Lovecraft. La similitud con el relato de Lovecraft es aún mayor al situar una granja como centro de la acción pero hay varias diferencias destacables que inciden en la identificación de este relato como obra de Howard. En primer lugar, el ritmo de la acción con la constante inclusión de las armas de fuego a las que Howard fue tan aficionado. Además, la aparición de una figura femenina con características definidas y con cualidades propias de su sexo

claramente evidentes (lo cual es un hecho no muy frecuente en los Mitos de Cthulhu):

"The sight of her kneeling there, so slender and forlorn in the dark, so frail and yet so full of love, took hold of my heart"⁴¹⁹

Una clara coincidencia con el resto del corpus de los Mitos es la posición que adopta Howard ante estos hechos sobrenaturales y que viene a coincidir plenamente con la expuesta por Lovecraft en muchas de sus obras. Básicamente, este posicionamiento se define por una asunción de la existencia de mundos que existen paralelamente más allá de nuestra percepción mental, de seres o bestias que perviven con el paso del tiempo en otra dimensión. Esta idea es un fundamento básico del

⁴¹⁹ Robert E. Howard, op. cit., página 130.

entendimiento global del universo que expresan los autores de los Mitos de Cthulhu a través de su literatura. En algunos casos, esta manifestación es parte de la narración y en otras ocasiones simplemente funciona como concepto de fondo.

En cualquier caso, estos elementos añaden a los nombres y lugares mitológicos una filosofía existencial que hace comprender el entorno en el que se desarrollan los Mitos de Cthulhu, no siendo simplemente un juego literario sino postulando además una forma de entender el mundo con una perspectiva más abierta.

En esta línea se desarrolla también Old Garfield's Heart, una narración que compagina la afición de Howard por los temas de la conquista del Oeste con la

descripción de fenómenos sobrenaturales. En este caso, se trata de un relato que se centra en la exploración de las posibilidades de la continuación de la vida después de una muerte física. Resulta curioso observar cómo Howard fue capaz de abordar al mismo tiempo motivos tan dispares como las aventuras con acción física y el planteamiento de ideas y reflexiones que llegan a suscitar temas metafísicos. No siempre esta conjunción logra unos resultados literarios suficientes pero en las ocasiones en que se consigue la fantasía heroica alcanza sus momentos cumbre.

En Old Garfield's Heart se utiliza el entorno indio como un elemento por sí solo suficiente para crear la ambientación fantástica. Los dioses y las creencias antiguas se hacen visibles a través de un viejo hechicero que le devuelve a Garfield la vida al

colocarse un corazón que perdurará por siempre. Aparece el ghost man como conector de las dos dimensiones en las que se mueve la narración.

El elemento predominante del relato son los diálogos entre los tres personajes principales; éstos se desarrollan de forma fluida, demostrando un dominio conciso de esta técnica por parte del autor que, pese a todo, no rechaza la posibilidad de introducir reflexiones de corte más lovecraftiano:

*"The thought came to me that here was a dynamo of life, the nearest approach to immortality that is possible for the destructible human body, the materialization of a cosmic secret more wonderful than the fabulous fountain sought by Ponce de Leon".*⁴²⁰

⁴²⁰ Robert E. Howard, *op. cit.*, página 144.

People of the Dark no puede ser considerado en esencia como un relato perteneciente a los Mitos ya que su identidad se aproxima más claramente a la saga de Conan y formaría parte, pues, de la fantasía heroica más que del horror cósmico.

Sin embargo, hay ciertos elementos que relacionan esta narración con los Mitos si no de una forma directa, sí en un sentido transversal. El protagonista principal de esta historia es una raza de seres semihumanos con rasgos de reptiles, provocados mayormente por su aislamiento en oscuras y profundas cavernas. Se trata de The Little People o The Children of the Night, los seres prehistóricos de las leyendas británicas y gaélicas que dan lugar posteriormente a todo el ciclo de tradiciones relacionadas con los trolls, los effes, los enanos, las brujas y demás personajes del folclore más antiguo

del norte de Europa.

La primera asociación que cabe establecer es, sin duda, con Arthur Machen, que desarrolló en su tiempo estas leyendas en el marco de su Gales natal. La siguiente asociación también resulta inevitable, The Lord of the Rings de J.R.R. Tolkien, y en un sentido más concreto, los pasajes de esta obra centrados en los descensos a cavernas (por ejemplo, Moria y la afición de los enanos por vivir en esos oscuros lugares). Parece lógico pensar que las lecturas de Tolkien de la obra de Howard influyeron en su posterior producción y que, por ejemplo, este relato presenta connotaciones evidentes para diversos pasajes de su obra. Aunque tampoco hay que olvidar que el mundo subterráneo también ejerce mucha influencia en la obra de Lovecraft y que algunos de sus relatos más paradigmáticos, y por extensión también de los Mitos de Cthulhu, se sitúan en profundidades subterráneas (recuérdese por ejemplo The Shadow Out of Time).

Otro aspecto que relaciona este relato con los M̃itos es el nombre que Robert E. Howard selecciona para su cueva, Dagon's Cave . Dagon como tal era el dios de los filisteos pero en los M̃itos ocupa un lugar dentro del ciclo relacionado con los Deep Ones , dioses ancestrales procedentes de otro mundo que esperan en las profundidades marinas su regreso y que, de vez en cuando, interfieren en el devenir humano. Su origen como personaje de los M̃itos se remonta a uno de los primeros relatos de Lovecraft (Dagon , 1917).⁴²¹ En este caso, Lovecraft presenta a Dagon como un dios-monstruo que emerge del Pacífico para provocar la locura humana. Posteriormente, serán varios autores los que, de alguna manera u otra, harán referencia a esta deidad (August Derleth, Henry Kuttner, Clark Ashton Smith, J. Vernon Shea).

⁴²¹ Véase el punto 3.2.4.3 en este estudio .

No obstante, la relación de este topónimo de Howard con los Mitos no parece tan directamente relacionada ya que aunque si bien se trata de un descenso a un nivel inferior de nuestro mundo, este espacio es claramente terrestre frente a la condición acuática de Dagon dentro de los Mitos.

El elemento más directamente conectado con los Mitos y, especialmente, con la obra cthulhúmana de Howard es la aparición de la Black Stone en este relato:

"The Black Stone! The ancient, ancient Stone before which, the Britons said, the Children of the Night bowed in gruesome worship, and whose origins was lost in the black mists of a hideously distant past. Once, legend said, it had stood in that grim circle of monoliths called Stonehenge..."⁴²²

La aparición de este elemento en los Mitos se debe mayormente a Howard y

⁴²² Robert E. Howard, op. cit., página 154.

aunque éste no explica claramente cual es la relación entre The Black Stone de Hungría y ésta otra piedra negra de Gran Bretaña (que también aparecerá en Worms of the Earth) si parece evidente que no se trata del mismo elemento sino de varios objetos diseminados por diversos lugares y que encierran la clave para el acceso a terribles secretos del pasado.

También Lovecraft utilizó un recurso similar en The Whisperer in Darkness (véase el apartado 4.1.3.1) y, como suele ocurrir en los Mitos, las conexiones no quedan claramente establecidas pero sí se deduce una afinidad circunstancial entre estos objetos. En el caso concreto de la piedra negra de la cueva de Dagon, Howard la sitúa como un objeto de culto precedente de una civilización desconocida para los humanos y al que adoran los seres que moran en las profundidades de la tierra.

La mención a Stonehenge no resulta, desde luego, baldía. Este recurso de interrelación de elementos fantásticos inventados con referencias reales de nuestro

mundo cuyo origen no está claro es un método ideal para hacer creíble lo fantástico y explicar, desde otra perspectiva, lugares tan sugerentes y extraños como Stonehenge. En su particular explicación evolutiva de las Islas Británicas, Howard interpreta la atribución a los druidas celtas de la construcción de Stonehenge como un modo de no querer ver en ese lugar un origen anterior a ellos. Stonehenge ha sido desde hace mucho tiempo un lugar mítico y una referencia constante para todos aquellos que tratan de encontrar en las leyendas del pasado una explicación más coherente que la que la historia oficial ofrece. Cualquiera que haya estado allí en un atardecer frío y nublado de invierno ha podido darse cuenta de que todavía existen secretos en esas piedras que nuestros limitados conocimientos no han podido descubrir, y Howard, pese a su vena fantástica, era un profundo conocedor de la historia antigua de Europa occidental, y relaciona su mundo fantástico con esa reliquia ancestral que ha llegado hasta nuestros días.

Otro de los relatos que entrecruza la fantasía heroica de los personajes clásicos de Robert E. Howard con la idiosincrasia de los Mitos de Cthulhu es Worms of the

Earth. En muchos sentidos se relaciona con People of the Dark puesto que ambos se desarrollan, al menos en parte, en cuevas de honda profundidad; en ambos aparece ese extraño pueblo que vive desde hace cientos de años apartado de los humanos y cuya evolución ha degenerado en una raza despreciable. Y ambos comparten el característico estilo de las aventuras de la fantasía heroica en el que Howard ha sido un maestro sin igual.

Sin embargo, las circunstancias y las épocas son diferentes. En Worms of the Earth aparece Bran Mak Morn, invicto rey de los pictos y luchador sin tregua contra los invasores romanos. Estos son, a su vez, también parte de la historia que se desarrolla en su tiempo de ocupación. Y en este contexto, la narración no se limita a las luchas clásicas entre los invasores y los invadidos sino que profundiza en los secretos más recónditos del folclore gaélico y, de aquí, pasa a las insinuaciones más sugerentes con respecto a la relación con los Mitos de Cthulhu.

Es éste, pues, un relato en el que Howard fusiona dos de sus temas más característicos (con predominio de la fantasía heroica protagonizada por el rey picto Bran Mak Morn y con el trasfondo inquietante de los Mitos de Cthulhu). Como tal, la narración es brillante y emotiva, con un desarrollo lineal pero fluido y una ambientación exquisitamente lograda.

Mediante la adición sucesiva de diversos elementos narrativos (de origen folclórico o creados), el autor consigue elaborar una verdadera leyenda picta, con fases de heroísmo y dramatismo. La inclusión de referencias históricas al devenir de los diversos pueblos pictos junto con el desarrollo de una historia de guerra fronteriza y con la aparición de una historia de amor estrictamente física (un hecho verdaderamente singular en los Mitos de Cthulhu) configuran un relato al más puro estilo de la fantasía heroica.

Sin embargo, Howard crea un trasfondo a esta historia en el que los elementos cthulhuanianos configuran un clima de horror intemporal. La localización es la cueva de Dagon con sus extraños y degenerados habitantes (the little people- children of the night) que veneran una piedra negra sobre la cual hay inscritos unos extraños jeroglíficos de imposible traducción humana. Si en muchos relatos de los Mitos el móvil del personaje principal (por lo general, un estudioso académico en busca de conocimientos) es el ansia de saber, en este caso Howard recurre a una motivación incluso más humana, la venganza. Bran Mak Morn intenta establecer un pacto con ese pueblo degenerado para satisfacer su sed de venganza. Al final, el pavor provocado sobrepasa sus anhelos, *there are shapes too foul to use even against Rome!*⁴²³, y surge en él un cierto aire de "camaradería humana" con sus enemigos frente a un horror tan ajeno al hombre.⁴²⁴

Las sugerencias que plantea Howard no se limitan a lo explícitamente descrito (técnica habitual entre los autores de los Mitos y, en general, de la buena literatura de horror ya que siempre es mucho más temible aquello desconocido que no queda plenamente descrito en comparación con lo que se llega a conocer por horrible que parezca):

"...he caught a fleeting glimpse of the thing, had only a brief impression of a broad, strangely flattened head, pendulous writhing lips that bared curved, pointed fangs, and a hideously misshapen, dwarfish body that seemed - mottled- all set off by those unwinking reptilian eyes"⁴²⁵

Como se puede observar, una descripción perfectamente cthulhuaniana de un ser terrorífico en un descenso a un abismo que encierra secretos a los que los hombres no han accedido jamás. Cabe decir, no obstante, que la actitud de los héroes físicos de Howard es muy diferente de la de los héroes intelectuales de Lovecraft. En el primer caso, se trata de auténticos guerreros, reyes de pueblos, invencibles y orgullosos que, como en este caso, desafían arrogantemente a todo lo que se les enfrenta por espantoso que sea. Hay una diferencia sustancial con respecto a los héroes de Lovecraft, que luchan con sus conocimientos y con las bibliotecas en lugar de con los músculos y con las espadas. No se puede obviar la relación de estas diferencias con la

⁴²³ Robert E. Howard, op. cit., página 206.

⁴²⁴ Recuerdese que esto mismo le ocurre a Conan en *People of the Dark*.

⁴²⁵ Robert E. Howard, op. cit., página 206.

propia personalidad de los autores pese a que en lo fundamental (la pasión por lo fantástico) coincidían.

*La conexión evidente con los Micos queda definitivamente establecida en una imitación de *Atla, the were-woman* :*

"They fear you, O king! By the black secrets of R'lyeh, who are you that Hell itself quails before you?".⁴²⁶

La hechicera se refiere a la ciudad sumergida donde mora Cthulhu esperando su oportunidad para retornar a la superficie y apoderarse de lo que una vez fue suyo. La teoría general de los Micos explica que, diseminados por todo el planeta, hay seguidores de su culto que mantienen vivos los sacrificios, esperando ansiosos su regreso. Howard asocia esta tradición inventada con las auténticas leyendas gaélicas y pregaélicas de las Islas Británicas, consiguiendo ese efecto tan cthulhuniaco de mezclar lo fantástico verdadero con lo fantástico creado.

Worms of the Earth se corresponde con el estereotipo de fantasía heroica que

⁴²⁶ Robert E. Howard, *op. cit.*, página 198.

creó Howard pero añade elementos de los Mitos a la vez que mantiene esa línea habitual dentro de este movimiento literario que permite a sus autores moverse libremente entre sus diferentes vías de producción, pudiendo crear dentro del mundo cthulhuniaco al mismo tiempo que en cualquier otro subgénero de la literatura fantástica. Esta libertad de acción ha sido siempre uno de los elementos fundamentales de pervivencia de los Mitos ya que ni el propio H.P. Lovecraft se sintió limitado por su misma creación.

4.2.1.4.3 The Black Stone

The Black Stone es uno de los relatos más próximos a los Mitos de Cthulhu escritos por Robert E. Howard. Tanto su temática, como su localización y su desarrollo son propios de los Mitos. El ritmo de la acción se corresponde a la evolución de los hechos pero se percibe el peculiar estilo de Howard aunque, de todas formas, completamente adaptado a la idiosincrasia cthulhuniaca. En este caso no aparecen las armas de fuego, ni los combates cuerpo a cuerpo, tampoco las persecuciones angustiosas. Es una narración más intelectual y, en este sentido, más Lovecraftiana.

Pero lo más relevante en The Black Stone no es la presencia de elementos

cthulhúnicos sino la poderosa energía que desprenden sus apenas veinte páginas. En pocas obras literarias de cualquier época se podrá encontrar una descripción tan estremecedora de un ceremonial con un sacrificio tan dramático. Estos pasajes demuestran la feroz capacidad narrativa de Howard, que consigue escenificar hechos monstruosos con un realismo estremecedor.

En lo fundamental, este relato consiste en una investigación histórica sobre el terreno, en primera persona, por parte de un personaje con indudables conocimientos de historia, filología y arqueología. Es, pues, el prototipo de héroe Lovecraftiano (por extensión cthulhúnico), solitario y sabio que busca con anhelo desvelar secretos escondidos por el tiempo pero no completamente aniquilados.

La cita introductoria del poeta loco Justin Geoffrey al que Lovecraft igualé con Baudelaire⁴²⁷ en The Thing on the Doorstep y sus posteriores referencias conforman un recurso literario dentro de la propia literatura que ambienta más, si cabe, el desarrollo de la historia. Las cuatro palabras que Howard sitúa en mayúscula dentro de esta cita son definitorias del contenido del relato: Old Times, Gates, Shapes, Hell.

El motor intelectual a partir del cual se inicia la historia es el famoso libro (dentro

⁴²⁷ Véase el apartado 4.1.3.4.

de los *Mitos de Cthulhu*) de Von Junzt, Unaussprechlichen Kulten o The Nameless Cults, que en este relato, como en algunos otros, es citado como The Black Book. La referencia a un extraño monolito negro situado en las montañas de Hungría provoca el interés del personaje principal por llegar a saber más acerca de él.

Howard se detiene ampliamente en la referencia a Von Junzt y a su libro, ofreciendo una amplia perspectiva histórica de ambos. Como elemento narrativo, la introducción de libros malditos llenos de saber antiquísimo y oculto en los argumentos de los relatos es uno de los logros con más éxito de los *Mitos de Cthulhu*. Estos libros han sobrepasado la propia contextualización de los relatos y se han convertido en personajes vivos de la cultura fantástica.

La reacción del lector frente a la aparición de estos libros suele tener tres fases. Una primera de asombro y excitación ante la noticia inicial de un objeto tan asombroso. Una segunda cuando se descubre su "falsedad" en nuestro mundo real, lo cual provoca una cierta desilusión y concienciación de que se trataba de un mundo fantástico inventado. Y una tercera fase en la que ya se han asimilado completamente todos estos nombres pero aún queda un atisbo de esperanza en cuanto a la verdadera existencia de libros de este tipo que tal vez hayan permanecido ocultos durante siglos o que pudieran haber sido destruidos completamente en una época anterior. Sin duda, nuestro pasado encierra todavía muchos misterios no sacados a la luz que esperan ser

descubiertos para así renovar una realidad que no es permanente ni definitiva.

La obra de Von Junzt ofrece un primer indicio sobre la piedra negra protagonista de este relato, señalando su verdadero sentido como "llave". A partir de aquí el protagonista inicia una búsqueda bibliográfica que le lleva desde Destmann hasta Dornly, pasando por Justin Geoffrey, pero rápidamente esta investigación sobre libros ficticios da paso a la acción, en la que sin duda Howard se sentía más a gusto, y se inicia el viaje hacia Hungría durante el cual se establece un contexto histórico muy interesante y, literariamente, atractivo:

"... during the first day we passed the old battlefield of Schomvaal where the brave Polish-Hungarian knight, Count Boris Vladinoff, made his gallant and futile stand against the victorious hosts of Suleiman the Magnificent, when the Grand Turk swept over eastern Europe in 1526".⁴²⁸

Nuevamente, la mezcla de hechos reales e inventados produce el efecto necesario en la contextualización de tal forma que la ambientación no se limita al hecho concreto que se va a producir en la Noche de San Juan sino que abarca todo un proceso histórico oculto al conocimiento de la humanidad y limitado a los pocos indicios oscuros de que disponen los habitantes de la comarca.

⁴²⁸ Robert E. Howard, op. cit., página 10.

Aunque la narración es en sí misma una investigación histórica, Howard va estableciendo progresivamente la conexión no explícita con los Mitos de Cthulhu, aportando indicios sobre la extraña condición de los primeros habitantes de aquella zona, los terribles sucesos que se encontraron los turcos durante su invasión y la demostración final de que ese submundo escondido desde hacía siglos sigue estando vivo y se manifiesta en una fecha tan determinada como la Noche de San Juan.

Curiosamente, Howard no deja escapar la oportunidad de introducir también en este relato una referencia a los pictos en una disertación sobre las razas, demostrando así la constante inclinación de Howard a extenderse en este tipo de temas. Pero no por ello la narración resulta perjudicada en su ritmo sino que se va tejiendo una perspectiva histórica cada vez más interesante que conduce al lector, a cada momento con mayor expectación, hacia las escenas centrales.

La principal de estas escenas se producirá en la Noche de San Juan y el protagonista será testigo de uno de los sacrificios humanos más estremecedoramente narrados en la literatura universal. La viveza y la intensidad de este pasaje son escalofríos y es un ejemplo más de la fuerza narrativa que poseía Howard:

"The priest swept up the infant with a long arm, and shouting again that Name, whirled the wailing babe high in the air and dashed its brains out against the monolith, leaving a ghastly stain on the black surface. Cold with horror I saw him rip the tiny body open with his bare brutish fingers and fling handfuls of blood on the shaft, then toss the red and torn shape into the brazier, extinguishing flame and smoke in a crimson rain, while the maddened brutes behind him howled over and over the Name".⁴²⁹

Nisiquiera resulta fácil para el lector llegar a terminar de leer estas líneas más aún cuando esta escena es sólo el final de todo un brutal sacrificio. La dureza y el terror de la descripción no sólo producen una repulsión instintiva sino que dejan un peso de esa aberración en la mente del lector. No se trata únicamente de lo que se describe sino también de como se describe y, en este sentido, el estilo de Howard, a veces violento e irrefrenable, es un componente que carga de brutalidad los hechos en sí mismos. La lectura completa de este sacrificio no deja lugar a dudas sobre la capacidad literaria de Howard; de los muchos sacrificios representados literariamente en los Mitos de Cthulhu, y en general en la literatura fantástica, éste es uno de los mejor elaborados y, en consecuencia, de los más salvajes y brutales que se puedan haber escrito.

Dudando de la veracidad de su visión, el protagonista continúa con el intento de localización de los restos enterrados y aplastados del conde Vladinoff, junto a la caja arrebatada a Selim Bahadur, que contiene un pergamino antiguo escrito por el poeta y guerrero turco sobre lo que su ejército encontró en Stregicavar.

El hallazgo y la traducción de ese documento aclaran finalmente el significado de la piedra negra y de todo su entorno. Como ya había insinuado Von Junzt, la piedra negra es la llave para una puerta que se abre en determinadas ocasiones, dejando paso a una hueste de adoradores muertos mucho tiempo atrás pero revividos para

⁴²⁹ Robert E. Howard, op. cit., pp. 22-23.

repetir los sacrificios que sus dioses les exigen.

Como ocurre en muchos relatos de los Mitos de Cthulhu el horror producido por los hechos narrados no es siempre la última frontera a la que se enfrenta el lector ya que se añaden posibilidades posteriores donde ese mundo oscuro se amplifica aún más, suscitando una insinuación sobre otros mundos y otras épocas:

*"...the Black Stone like a spire on a cyclopean black castle. (...) A Key! Aye, it is a Key, symbol of forgotten horror. That horror has faded into the limbo from which it crawled, loathsomely, in the black dawn of the earth. (...) I can no longer doubt anything in the Black Book. Man was not always master of the earth- and is he now? What nameless may even now lurk in the dark places of the world?"*⁴³⁰

The Black Stone es la aproximación más decidida de Robert E. Howard a los Mitos de Cthulhu aunque no la única. Sin embargo, esta relación no implica una pérdida de identidad ya que, por sí mismo, este relato se mantiene como una obra excelsa de la literatura fantástica en narraciones cortas. Dentro del marco de los Mitos es una referencia inmediata como una de las cumbres de este movimiento literario, demostrando la capacidad natural del autor para moverse en entornos complejos con una facilidad asombrosa.

4.2.1.5 La relevancia de la obra de Robert E. Howard para el movimiento literario

⁴³⁰ Robert E. Howard, *op. cit.*, pp. 27-28.

La aportación más significativa de Robert E. Howard a los Mitos de Cthulhu consiste en la escenificación de historias en ambientes tan extraños en la literatura y tan bien logrados que constituyen, en muchos casos, los ejemplos a seguir para las posteriores generaciones de escritores de literatura fantástica.

En una época previa a la expansión del hombre hacia el espacio y hacia el universo en una carrera espacial lenta pero constante, Robert E. Howard desarrolla con enorme naturalidad historias en épocas de difícil recreación literaria. La inclusión de algunas de estas historias en el ciclo de los Mitos hace que éstos obtengan una singular aportación al encontrar dentro de la larga lista de relatos narraciones tan asombrosas como The Valley of the Worm. Sin duda, ha de considerarse como un orgullo para los Mitos poder contar entre su relación de historias con ésta tan brillante aunque se puede argumentar que este relato, como otros asociados a los Mitos, no son propiamente historias cthulhuanas.

Sin embargo, hay que recordar que la propia identidad de los Mitos confiere a sus participantes libertad de acción y capacidad ilimitada de innovación. Por lo tanto, no hace falta que un relato presente elementos comunes a Lovecraft sino simplemente que comparta esa idea general que subyace en torno al motivo central de los mundos paralelos y las civilizaciones perdidas. Howard sabe adaptar su especial estilo y sus singulares temas en algunos relatos para participar en los Mitos como uno de sus creadores principales.

Nadie en los Mitos, y difícilmente en la literatura en general, ha sabido combinar

como es la acción trepidante de la fantasía heroica con la profunda intelectualidad y la reflexión de la metafísica cthulhúnicana, uno de los elementos comunes fundamentales que conecta los trabajos de los diferentes autores, siempre preocupados por explicar el devenir humano. En definitiva, no es otra cosa que un intento de explicación artística del origen, el desarrollo y el futuro de la humanidad. En ocasiones sus relatos muestran toques de un romanticismo propio singularmente de los héroes que crea Howard.

Como autor, Howard también ejemplifica el prototipo de escritor asociado a los Mitos y, en muchos sentidos, relacionado con H.P. Lovecraft. L. Sprague de Camp, biógrafo de ambos, supo explicar muy bien las condiciones personales de Howard:

"Howard suffered from isolation, minimal worldly experience, limited travel outside Texas and a lack of access to big-city and university libraries" ⁴³¹

La autoformación y el desarrollo de una capacidad imaginativa poco frecuente en un entorno social muy cerrado que les impulsa a buscar en la literatura fantástica una vía de escape para su espíritu son factores que comparten, y que compartirán, con otros colaboradores.

Con Robert E. Howard los Mitos de Cthulhu alcanzan una dimensión diferente al mezclarse la fantasía heroica, en la que Howard fue maestro con el horror cósmico y ancestral que creó H.P. Lovecraft. De esta forma, los Mitos se van desarrollando, desde sus inicios, por diferentes vías paralelas que se van entrecruzando de cuando

⁴³¹ L. Sprague de Camp, Robert E. Howard and the Hyborian Age, publicado electrónicamente en *INTERNET* www.intercom.no/savage/conan/howard.html, 1996, página 2.

en cuando. La comunicación entre los autores de los Mitos, casi siempre en torno a Lovecraft, genera una producción continua de relatos asociados desde mediados de la década de los años veinte.

En cada relato hay una aportación personal y una aportación colectiva. Se comparten ideas y proyectos y, poco a poco, se materializa un movimiento literario que se irá ampliando con más y más creadores. Uno de los aspectos más relevantes de los Mitos es el mantenimiento de la identidad, la personalidad y el estilo de sus autores a la hora de participar en este movimiento literario. A pesar de que utilicen y compartan ideas y recursos, cada uno de ellos desarrolla su propio estilo literario y, dentro de esta línea y como uno de los creadores e impulsores del movimiento, Robert E. Howard es una figura clave e imprescindible para entender los Mitos de Cthulhu desde una perspectiva plural y diversificadora.

4.2.2 Clark Ashton Smith (1893-1961)

A diferencia de Lovecraft y Howard, con los que Smith forma el núcleo central inicial de los Mitos de Cthulhu, la vida de Clark Ashton Smith superó el primer momento de desarrollo creativo de los Mitos y se alargó treinta y cinco años más hasta 1961. Sin embargo, parece que su reconocimiento todavía está por llegar. Y en esto se diferencia de sus dos colegas ya que Howard consiguió un cierto éxito en vida (aunque probablemente por sus trabajos menos interesantes) y una gran aclamación en la década de los años sesenta cuando sus sagas fantásticas se publicaron en paperback coincidiendo con la aparición de *The Lord of the Rings* de J.R.R. Tolkien, que revitalizó hasta niveles impensables la literatura fantástica. Lovecraft, asimismo, pese a su fracaso literario en vida, ha sido aclamado desde hace décadas, aunque no

académicamente, como una de las figuras clave de la literatura fantástica de este siglo. En la obra de Clark Ashton Smith todavía hay mucho que reivindicar:

"Of these three gifted men (who were all good friends and correspondents although I do not believe they ever actually met), it is Clark Ashton Smith alone who has yet to achieve the wide recognition his artistry so richly deserves" ⁴³²

4.2.2.1 Su carrera literaria

Clark Ashton Smith compartió con Lovecraft y con Howard algo más que su poderosa mente imaginativa. Al igual que Lovecraft, Smith pasó bastantes penurias económicas que le atormentaron en varias épocas de su vida y que, en ocasiones, le impidieron dedicarse al arte como a él le hubiese gustado (recuérdese que a Lovecraft su trabajo de corrector le ocupó mucho más tiempo que su actividad creativa):

"If I work for a living, I will have to give up my art. I've not energy for both. And I hardly know what I could do- I'm "unskilled labor" at anything except drawing and poetry... Nine hours of work on week days leave me too tired for any mental effort" ⁴³³

Ninguno de los tres llegó a la universidad y se formaron mayormente a través de su esfuerzo personal. Curiosamente, y como se puede observar en la cita previa, Smith se consideró a sí mismo principalmente como un poeta más que como un narrador y prácticamente hasta la década de los años treinta casi toda su atención se dedicó a la poesía.

Un dato curioso que de alguna forma relaciona directamente a Smith con Edgar

⁴³² Lin Carter en: S. Peacock, "Smith, Clark Ashton", Contemporary Authors, vol. 143, Detroit, Gale Research Inc., 1994, p. 403.

⁴³³ Clark Ashton Smith, Literary Swordsmen and Sorcerers de L Sprague de Camp, Sauk City, Arkham House, 1976, página 202.

Allan Poe dentro de la misma tradición es que Smith llegó a admirar tanto la obra de Charles Baudelaire (entre otras cosas traductor de la obra de Poe al francés) que llegó a aprender francés y a traducir a Baudelaire al inglés.

Esa autodefinición como poeta se refleja de alguna forma también en su prosa y, probablemente, de la primera generación de escritores de los Mitos de Cthulhu, sea el que tenga un estilo más poético. En él se nota de manera especial la influencia de algunos poetas franceses, lo cual, junto con la tradición de la literatura fantástica a la que no escapa, le confieren un estilo muy peculiar, como lo definió Lin Carter:

*"The short stories of Clark Ashton Smith are very much his own, and nothing quite like them has been written in America, at least since Poe"*⁴³⁴

La obra en prosa de Clark Ashton Smith se suele dividir en series aunque hay que señalar que éstas no son cerradas y que se entrecruzan entre sí. A diferencia de la obra de Robert E. Howard, donde los personajes principales (en clara derivación del personalismo del propio Howard) forman el eje para la clasificación en series de los relatos, en el caso de Smith esta división se hace a partir del lugar donde se desarrolla cada una de las narraciones.

Sólo con dos personajes como Philip Hastane y Captain Valmer se puede asociar un cierto número de relatos. Los lugares que aglutinan los relatos de Smith son el continente perdido de Lothique en un futuro lejano, la primitiva tierra ártica de Hyperborea, en las míticas Atlántida y Poseidonia, en la Francia medieval de Avercigne y en dos elementos del espacio exterior como son Marte y el planeta Xiccarph.

Todos estos mundos tienen vías de comunicación entre sí formando un universo en el que el tiempo y el espacio se relativizan, permitiéndose traspasar las épocas y los abismos mediante el viaje espacial, los encantamientos o las puertas hacia otras dimensiones. Dentro del ámbito de los Mitos de Cthulhu, entendiendo éstos como una forma de aglutinación y no como un elemento corporativista (es decir, considerando siempre que ni Smith ni ningún otro autor perdió jamás su independencia personal o literaria por su participación más o menos intensa en los Mitos), Smith ha

⁴³⁴ Lin Carter en: S. Peacock, "Smith, Clark Ashton", Contemporary Authors, vol. 143, Detroit, Gale Research Inc., 1994, p. 405.

sido el autor que más ha influido en la literatura de ficción científica relacionada con el espacio exterior.

Esto se refleja directamente en el hecho de que Ray Bradbury, uno de los precursores de este género, tuviera como influencia directa y principal a Smith. Sin duda, existe una relación muy estrecha entre los relatos de Smith situados en Marte y las *Martian Chronicles* de Ray Bradbury.

Pero a pesar de todo, la relación más intensa y la que define esencialmente los *Mitos de Cthulhu* es la que mantuvo con H.P. Lovecraft. Vivieron separados por todo un continente (desde California a Nueva Inglaterra), pero sin embargo compartían el mismo sentido espiritual, por esa innata tendencia a lo fantástico que difícilmente hubiera podido expresarse artísticamente de otra forma más convencional.

Su carrera literaria en torno a la fantasía en prosa no se prolonga excesivamente en el tiempo dado que aunque comenzó a escribir y a publicar relatos ya en 1910 con diecisiete años, el período más fructífero de producción de narraciones ciertas se centra desde 1926 hasta 1937, coincidiendo casi con total exactitud con el período de desarrollo de los *Mitos de Cthulhu* por parte de H.P. Lovecraft desde la publicación de *The Call of Cthulhu* hasta su muerte una década después.

Además sus trabajos poéticos dentro de los *Mitos de Cthulhu* también ofrecen interés dado que, aunque este movimiento presenta un formato bastante generalizado en torno al relato corto, también la poesía ha sido utilizada como vía de expresión literaria, y tanto Lovecraft (*Fungi from Yuggoth* por ejemplo), como Howard hicieron sus incursiones en este campo. En el caso de Clark Ashton Smith hay diversos poemas que tratan sobre mundos relacionados con los *Mitos* y, además, su propia prosa es en muchas ocasiones una transformación de la poesía:

"Many of the more characteristic tales are actually poems in prose in which Smith has united the singleness of purpose and mood of the modern short story (as first established by one of Smith's literary idols, Edgar Allan Poe) together with the flexibility of the conte or tale; an entire short story being unified and, in part, given its powerful centralization of effect, mood, atmosphere, etc., by a more or less related system or systems of poetic imagery"⁴³⁵

⁴³⁵ Donald Sidney-Fryer en: D. Robillard, "Clark Ashton Smith", *Supernatural Fiction Writers: Fantasy and Horror*, Vol. 2, Nueva York, Charles Scribner's Sons, 1985, página 875.

Como apunta Donald Sidney, la figura de Edgar Allan Poe ejerce una influencia constante en muchos autores de los Mitos y si en el caso de Lovecraft esa influencia se hacía notar más a través de Arthur Gordon Pym, en el caso de C.A. Smith son los relatos de inspiración más poética de Poe los que sirven de referencia.⁴³⁶

4.2.2.2 Las relaciones personales con otros autores de los Mitos

En el surgimiento de los Mitos de Cthulhu como movimiento literario se dan necesariamente unas vinculaciones personales que propician el flujo e intercambio de conceptos e ideas entre los diversos escritores que participan de este mundo literario compartido.

La relación de Lovecraft y Smith es fundamental para el desarrollo de los Mitos ya que a partir de ella (junto con el resto de relaciones de Lovecraft y las que posteriormente se irían entrecruzando del resto de participantes) se proyectan conceptos básicos para el desarrollo de los Mitos no únicamente como una experiencia personal de Lovecraft sino como algo mucho más amplio y dinámico. La participación de Smith en los Mitos no es solo importante para su nacimiento y evolución en la primera generación sino también para su posterior expansión. La relación epistolar de Lovecraft y Smith profundiza en las experiencias personales de ambos con respecto a su aproximación a la literatura, como muy bien define Chris Jarochá- Ernst:

"Howard Philips Lovecraft was attracted to Clark Ashton Smith's poetic style, transmundane focus, and sardonic wit. Clark Ashton Smith liked Howard Philips Lovecraft's sweeping vistas of time and space and his personal philosophy of what's been called "cosmic indifferentism", the belief that humanity is no more significant in the universe than a grain of sand, a blade of grass, or a solar flare"⁴³⁷

Esta relación ejemplifica el modelo de comunicación que establecen los autores de los Mitos de Cthulhu en esa primera época. Se trata de la aproximación personal hacia un universo común manteniendo siempre la independencia de pensamiento y de creación. Lovecraft y Smith se admiraron mutuamente, se leyeron entre sí y, evidentemente, se influyeron literariamente el uno al otro. Todo ello sin llegar a conocerse personalmente pero profundizando en lo más esencial de su espíritu artístico, comprendiendo en toda su amplitud los mundos que creaban y disfrutando con la lectura como apasionados seguidores el uno del otro.

⁴³⁶ Véase el apartado 2.2.4. de este estudio.

⁴³⁷ Chris Jarochá- Ernst, "Clark Ashton Smith and the Cthulhu Mythos", *Pennsylvania*, publicación electrónica en Internet, 1997, página 1.

Ninguno de los dos dejó de lado la lectura continua y veraz de literatura en general y de fantasía en particular. Para Smith ésta fue una de sus relaciones literarias más intensas y, desde luego, la más importante en el ámbito del relato corto, y se sitúa claramente dentro de la línea de la tradición marcada por Poe, Robert W. Chambers y Ambrose Bierce en Estados Unidos así como por Algernon Blackwood y Arthur Machen en las Islas Británicas.

El aislamiento en su California natal y su decisión de dejar de escribir tras la muerte de sus padres (que prácticamente coincidió con la de Lovecraft) le separaron de la posterior evolución de los Mitos de Cthulhu, y aunque murió ya en la década de los años sesenta, su producción queda circunscrita a la misma época que las de Lovecraft y Howard, formando con ellos dos el núcleo central original de los Mitos de Cthulhu y el "grupo" literario más importante del siglo XX en lo que se refiere a la literatura fantástica. Entre los tres conforman una renovación esencial de este género, transformándose para adaptarse al nuevo milenio que se les aproximaba y acercándose mucho más a la era espacial que a los ambientes góticos que quedaban definitivamente superados, y casi olvidados. Porque con ellos nace una nueva forma de expresión, una expansión sin igual de las posibilidades de exploración en lo fantástico. Su revolución no resulta programática ni destructora. Es una revolución espontánea de ideas y sentimientos comunes en un marco artístico que sólo pretende el desarrollo de lo puramente creativo.

4.2.2.3 El conjunto de su obra narrativa y su derivación en los Mitos de Cthulhu

Dentro de esta transformación de la literatura fantástica cada uno de ellos juega un papel esencial, siendo el propio Lovecraft el que mejor ha descrito el valor intrínseco de las narraciones fantásticas de Clark Ashton Smith:

"No author but yourself seems to have glimpsed fully those tenebrous wastes, immeasurable gulfs, grey topless pinnacles, crumbling corpses of forgotten cities, slimy, stagnant, cypress-bordered rivers, and alien, indefinable, antiquity-ridden gardens of strange decay with which my own dreams have been crowded since earliest childhood"⁴³⁸

Los relatos cortos de Clark Ashton Smith no parten de la premisa inicial de formar parte de los Mitos de Cthulhu. Son, como en el caso de Lovecraft y Howard, la expresión propia y espontánea de la capacidad creativa de su autor. No ocurrirá lo mismo en las sucesivas generaciones de los Mitos de Cthulhu, que vendrán determinadas por otra dinámica de creación.⁴³⁹ Ciertamente, la inclusión de muchos relatos de Smith dentro de los Mitos procede de una asimilación retrospectiva por parte de autores- admiradores que recrean sus personajes/ciclos en ambientes

⁴³⁸ H.P. Lovecraft, en Frank Belknap Long, *Howard Phillips Lovecraft: Dreamer on the Nightside, Sauk City, Arkham House, 1975.*

⁴³⁹ La diferencia básica consiste en que los autores modernos deciden ingresar en los Mitos de Cthulhu y para ello desarrollan una historia con la ambientación y los nombres necesarios, mientras que esta primera generación de autores lo hizo de forma espontánea creando e integrando sus narraciones sin ánimo expreso de formar una cosmogonía.

cthulhunianos.

Tal es el caso, por ejemplo, de August Derleth, Ramsey Campbell y Lin Carter, que utilizan elementos de diferentes ciclos de C.A. Smith dentro de sus propios relatos de los Mitos. De esta forma, un relato independiente sin conexión aparente con los Mitos pasa a formar parte de ellos por la posterior asociación que se hace de él en una narración mucho más centrada en los Mitos de Cthulhu. El estudio de Chris Jarocha-Ernst, *Klarkash-Ton and the Cthulhu Mythos*, ilustra perfectamente este proceso:

"...so that, today, all of Smith's cycles except the Volmer stories may be considered to be in the Mythos. (Lest readers feel this to be a violation of an author's wishes (...))"⁴⁴⁰

A pesar del nivel de detalle utilizado en este estudio hay que hacer sobre él ciertas precisiones. En muchos relatos de Clark Ashton Smith aparecen referencias a términos que, pese a su utilización posterior, son propios exclusivamente de Smith y no guardan una relación directa con la producción de otros autores de su época.

La premisa fundamental para entender los Mitos es que su formación es espontánea y no compromete a nadie, por lo cual, a pesar de un cierto sentido colectivo y de determinados elementos compartidos, las obras siguen siendo individuales y reflejan el estilo propio de sus creadores. Una extensión de esta atribución a otro plano supondría una presunción exagerada del propio crítico. Los análisis sobre el propio texto son el origen y el fin de la obra creativa. Es ésta una aproximación pulcra y exigente pero ofrece la garantía de la concentración en lo verdaderamente importante en la literatura, la combinación de palabras y escenas formando un marco determinado en el cual se desarrolla una historia que acaba produciendo un efecto en los lectores. Hay muchos otros tipos de estudios que se dedican a las biografías, los aspectos socio-culturales, las implicaciones psicoanalíticas, etc., pero si se habla de cuestiones literarias, la aproximación al propio texto parece la opción más científica.

En el estudio de Chris Jarocha-Ernst aparecen ochenta y cuatro entradas con relatos asociados directamente a los Mitos (aparte de las colaboraciones a posteriori de Lin Carter, utilizando textos y argumentos de Smith de forma parecida a lo que hizo August Derleth con Lovecraft). Sin embargo, muchas de estas referencias no están directamente relacionadas con los elementos iniciales de los Mitos sino que pertenecen más bien al universo propio de Smith, posteriormente asimilado a los Mitos por otros autores. Ésta es la línea de análisis que sigue Joseph Morales en su *The Cthulhu Mythos: A Guide*⁴⁴¹ dentro de la cual, en su capítulo de bibliografía sólo cita veinticuatro relatos con conexión directa con los Mitos.

Partiendo de este planteamiento se pueden diferenciar dos líneas narrativas dentro de sus narraciones cortas relacionadas con los Mitos de Cthulhu. Por un lado, se encontrarían los relatos directamente relacionados con los Mitos (por ejemplo, *The Return of the Sorcerer*) y, por otro, estarían los relatos localizados en los entornos

⁴⁴⁰ Chris Jarocha-Ernst, *Klarkash-Ton and the Cthulhu Mythos*, publicación electrónica en *INTERNET*, www.jarochaernst-zodiac.com, Nazareth, Pennsylvania, 1997, página 2.

⁴⁴¹ Joseph Morales, *The Cthulhu Mythos: A Guide*, publicación electrónica en Internet, www.sumiere-destane.com, 1997.

propios de Smith (por ejemplo, *A Rendezvous in Averroigne*).

Esta división no implica una catalogación estricta ni una definición de la calidad literaria de las narraciones sino que simplemente establece una diferenciación en la línea de trabajo del autor; un hecho éste que ha ocurrido prácticamente en casi todos los autores de los Mitos que suelen tener una línea de producción individual al mismo tiempo (o en diferentes periodos según los casos) que participan de los elementos narrativos establecidos sucesivamente en los Mitos. Hay que recordar que éste es incluso el caso de H.P. Lovecraft, que no se centró exclusivamente en lo que hoy se conoce como los Mitos de Cthulhu⁴⁴², ni siquiera fue ésa su intención. Por lo tanto, esa adscripción a posteriori es válida por su propio valor intrínseco dentro de las obras de Ramsey Campbell o Lin Carter pero no supone que Smith dedicara su obra literaria en prosa exclusivamente a los Mitos.

4.2.2.4 La producción cthulhuniana: un estilo propio

Dentro del movimiento literario, el estilo personal y especial de Smith aportó una perspectiva diferente de enfocar los temas comunes que se trataban. Su prosa poética muestra constantemente imágenes ricas en matices no dominadas por situaciones concretas sino por sensaciones e insinuaciones. La riqueza del vocabulario empleado y su inclusión dentro de la línea narrativa ejemplifican la versatilidad del poeta que es capaz de definir situaciones y elementos inauditos con un nivel de detalle exquisito. Y a pesar de todo, Smith construye narraciones dotadas de acción que captan la atención del lector con un flujo de situaciones suave y delicado pero que puede ser intenso al mismo tiempo.

Esta misma sutileza literaria tan encantadora y atractiva fue, comercialmente, fatal para su autor ya que ni siquiera las revistas especializadas que publicaban con cierto agrado a Lovecraft aceptaban fácilmente sus trabajos. Apesar de haber creado diversos mundos fantásticos, ninguno alcanzó en su día un reconocimiento literario como si lo hicieron ciertos temas de Robert E. Howard o H.P. Lovecraft. Y no obstante, algunos pasajes de los relatos de Smith son insuperables por su belleza:

"She prayed him to endure for another day the torments of Ildrac; and to this, perforce, he consented. And he thought that the girl loved him; for tenderly she caressed his feverous brow, and rubbed his torture-burning limbs with a soothing ointment. He deemed that her eyes were soft with a compassion that was more than a pity. So Fulbra believed the girl and trusted her, and took heart against the horror of the coming day"⁴⁴³

Como se puede apreciar a partir del extracto anterior, uno de los grandes méritos de Smith es combinar su envolvente prosa poética con temas profundamente terroríficos. En *The Isle of the Torturers* (del ciclo de relatos de Zothique) el autor escenifica la tortura en su expresión límite por medio de la majestuosidad de un lenguaje literario que escapa del efectismo y la grandilocuencia y que encuentra en la armonía de la sutileza la forma sublime de transmitir sensaciones espeluznantes.

⁴⁴² Véase el apartado 3.2.4.3 de este estudio.

⁴⁴³ Clark Ashton Smith, "The Isle of the Torturers", *Tales of Zothique*, West Warwick, Necronomicon Press, 1995, página 28.

Aunque gran parte de la obra de Smith es un referente para los Mitos de Cthulhu, son los relatos de Hyperborea los que más decididamente impulsan el movimiento cthulhuniano. Will Murray percibe matices diferentes en la aportación de Smith con respecto a Lovecraft:

*"More than any other Smithian story cycle, the Hyperborean tales are heavily influenced by Lovecraft's Cthulhu Mitos. But Clark Ashton Smith was not Howard Philips Lovecraft. His interpretation of the Mythos was radically different from HPL's, and it was marked by a surfeit of sardonic un-Lovecraftian humor"*⁴⁴⁴

Igualmente diferente fue la interpretación de Robert E. Howard de los Mitos y, sin embargo, de esta distinción surge la gran riqueza de los Mitos que son capaces de aceptar dentro de su devenir variables interpretativas, de fondo y forma. Asimismo, hay más elementos originales en la aportación de Smith: su estilo poético, la exquisita riqueza y variedad del lenguaje, la intensa sutileza descriptiva tan alejada de la grandilocuencia repetitiva. El propio autor encuadra con claridad su obra:

*"My Hyperborean tales, it seems to me, with their primordial, prehuman and sometimes premundane background and figures, are the closest to the Cthulhu Mythos, but most of them are written in a vein of grotesque humor that differentiates them vastly. However, such a tale as 'The Coming of the White Worm' might be regarded as a direct contribution to the Mythos"*⁴⁴⁵

Efectivamente, *The Coming of the White Worm* no solo presenta una historia primitiva en las tierras árticas de Hyperborea sino que, además, supone un desarrollo directo de los Mitos de Cthulhu. Esta participación se produce en dos niveles. Por un lado, en una temática y en una contextualización adecuadas y, por otro lado, con una pretensión manifiesta de colaborar en el corpus general del movimiento literario. Smith consigue esto último mediante la identificación de este relato con el Capítulo IX de *The Book of Eibon* (según el propio autor, traducido del manuscrito francés de Gaspard du Nord).

Al igual que Lovecraft hizo con el *Necronomicon*, Smith crea un trasfondo común con los Mitos de Cthulhu al conectar sus relatos con los elementos cthulhunianos más característicos. En este caso, su libro maldito no solo sirve como fundamento sobre el que se asienta *The Coming of the White Worm*, sino que actúa también como núcleo globalizador del disperso universo de Hyperborea.

El relato se inicia con la referencia introductoria del capítulo y el libro del que precede la narración (con cita a pie de página para la referencia bibliográfica) para, inmediatamente, situar la acción en Mhu Thulan donde el hechicero Evagh afronta la llegada de una invasión helada que congelará la tierra de los hombres. A partir de este punto se inicia la relación de los hechos que implica la destrucción final del monstruo del frío y la muerte del propio Evagh. La escena final de esta narración es un ejemplo brillante del poder narrativo del autor y de su capacidad de sugestión:

⁴⁴⁴ Will Murray, Introducción a: Clark Ashton Smith, *The Book of Hyperborea*, West Warwick, Necronomicon Press, 1996, página 8.

⁴⁴⁵ Clark Ashton Smith, Introducción a *The Book of Hyperborea*, op. cit., página 8.

"That day, on the sea to eastward of middle Hyperborea, the crews of certain merchant galleys beheld an unheard-of thing. For, lo, as they sped north, returning from far ocean-isles with a wind that aided their oars, they sighted in the late forenoon a monstrous ice-berg whose pinnacles and crags loomed high as mountains. The berg shone in part with a weird light; and from its loftiest pinnacle poured an ink-black torrent; and all the ice-cliffs and buttresses beneath were a-stream with rapids and cascades and sheeted falls of the same blackness, that fumed like boiling water as they plunged oceanward; and the sea around the berg was clouded and streaked for a wide interval as if with the dark fluid of the cuttlefish"⁴⁴⁶

La belleza de las imágenes que construye Smith es una aportación inenmensurable a los *Mitos de Cthulhu* porque constituyen una dosis de lirismo y poesía que contrasta con el estilo del resto de autores. La utilización de un lenguaje exquisito con una riqueza léxica excepcional dan prueba de la valía literaria de los trabajos de Smith.

En este caso, como en el resto de trabajos relacionados con *Hyperborea*, la utilización de un entorno de frío y hielo árticos entronca con el interés mostrado en el siglo anterior por Edgar Allan Poe (Arthur Gordon Pym) y, simultáneamente, por Lovecraft (At the Mountains of Madness). La diferencia sustancial entre Smith y los otros escritores es que mientras que Poe y Lovecraft abordan el tema desde la perspectiva del viaje y la exploración, Smith simplemente construye escenas de impresionante hermosura estética, basadas sobre todo en un mundo de leyendas inventadas que van conformando un inmenso tapiz de imágenes.

Otra muestra significativa es *The Ice-Demon*, un relato en el que Smith da vida a un glaciar, convertido en la pesadilla de los buscatesoros que se atreven a penetrar en él. El verdadero protagonista de la historia es el hielo que avanza implacable en una persecución de los humanos, incapaces de salvar sus vidas ante el poder absoluto de una naturaleza viva y enérgica.

Cuando a comienzos de la década de los años treinta Clark Ashton Smith decide participar en lo que en aquel entonces era prácticamente un "experimento literario" planteado en su correspondencia con H.P. Lovecraft, su intención no era seguir a éste (a pesar de la fuerte influencia que ejercía en él) sino tomar elementos sobre los que había intercambiado opiniones con él y readaptarlos en relatos con identidad propia. De esta forma, surgen narraciones contextualizadas en los *Mitos* pero que denotan el estilo propio de Smith, más poético y detallista que el de su correspondencia de Providence.

Uno de los ejemplos más significativos de este estilo, y probablemente el primer relato de Smith propiamente dentro de los *Mitos*, es *The Return of the Sorcerer*, publicado en la revista *Strange Tales* en septiembre de 1931 (el mismo año en que Lovecraft elabora *The Shadow over Innsmouth* y *At the Mountains of Madness*, dos de los relatos más significativos en los *Mitos de Cthulhu*). Este relato, de extensión corta, desarrolla una línea argumental sencilla (en el sentido de que es lineal y única) con elementos que recuerdan desde el comienzo a Lovecraft aunque el estilo y la

⁴⁴⁶ Clark Ashton Smith, *The Book of Hyperborea*, op. cit., página 122.

elaboración sean diferentes.

La narración se desarrolla en primera persona, siendo el narrador un estudioso lingüista con escasos recursos económicos contratado como secretario, en funciones mayormente de traductor de árabe; su jefe resulta ser un sorcerer enloquecido por la persecución a que se ve sometido por los miembros descuartizados del cuerpo de su hermano gemelo asesinado por él mismo. Curiosamente, en el origen de este terrible enfrentamiento entre hermanos gemelos subyace una pasión profundamente humana como es la envidia, aunque el motivo de esta envidia se aleja definitivamente de lo humano y tiene que ver con los Dark Ones, una acepción específica de Clark Ashton Smith que aunque se podría asociar directamente con la expresión lovecraftiana de Old Ones merece un análisis más amplio.

El párrafo que contiene esta referencia puede ilustrar la idea en cuestión:

"He had attained to higher power and knowledge and was more favoured by the **Dark Ones** than I. That was why I killed him- my own twin-brother, and my brother in the service of Satan and of Those who were before Satan"⁴⁴⁷

Desde luego no es Smith el único que utiliza dentro de los Mitos de Cthulhu el término "Satan" o hace referencia a él. Lovecraft, Derleth y Howard lo utilizan en algunos relatos aunque puede que sea este último el que ofrezca, en *The Valley of the Worm*, una explicación más coherente sobre su etimología dentro del ámbito de la literatura fantástica.⁴⁴⁸

En este caso, la posición de Clark Ashton Smith se aproxima bastante a la de Robert E. Howard en el sentido de que ambos plantean la asimilación de los conceptos cristianos dentro de un marco más global en el cual este tipo de terminología no sería más que una derivación de todo el corpus ancestral de elementos folclóricos, mágicos o sobrenaturales que han ido extendiéndose sin una coherencia global pero conservando de alguna forma su origen. Smith hace referencia a "los que fueron antes que Satán", afirmando esa premisa básica de los Mitos de Cthulhu que plantea civilizaciones anteriores desconocidas en nuestro tiempo que han dejado un rastro inconexo de nombres y lugares malditos, algunos de los cuales han sido asimilados dentro de las religiones de los humanos, sobre todo como elementos poderosamente negativos.

Smith asocia claramente en la cita previa a los Dark Ones con Satán en un artificio literario que no carece incluso de fundamento histórico ya que muchos de los nombres bíblicos adoptados por las religiones judeocristianas tienen un origen anterior que se pierde en la memoria colectiva de los hombres. Smith establece una denominación para los dioses primigenios de Lovecraft (Old Ones) que abarca un espectro mayor de posibilidades al plantear un contacto con la propia tradición negra de parte de la humanidad. Aunque muchas veces se ha hablado de la influencia del cristianismo en los Mitos de Cthulhu también se podría establecer un intento de absorción de la tradición judeocristiana por parte de los Mitos con el fin de lograr una explicación global de la existencia del mal en nuestro universo.

⁴⁴⁷ Clark Ashton Smith, "The Return of the Sorcerer", *Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit., página 63.

⁴⁴⁸ Véase el punto 4.2.1.4.1 de este estudio.

Dentro de *The Return of the Sorcerer*, el elemento catalizador del proceso de comunicación de los hermanos Garnby con las fuerzas superiores es el *Necronomicon*, el libro creado por Lovecraft pocos años antes y que ya en 1931 Smith utilizaba dentro de su producción literaria ampliando rápidamente el ámbito de los propios *Mitos*, que con estas referencias se empiezan a confirmar como una expresión literaria colectiva, en cierto sentido, desde los primeros años de colaboración.

En torno al *Necronomicon* se desarrolla gran parte de este relato en cuanto a que tanto el trabajo de Garnby como el de su secretario se basan indispensablemente en él como fuente de conocimientos y de poder:

"...I am depending for certain essential data on a copy of the *Necronomicon* in the original Arabic text. I have reason to think that there are certain omissions and erroneous renderings in the Latin version of Olaus Wormius.
(...) The book was supposed to contain the ultimate secrets of evil and forbidden knowledge; and, moreover, the original text, written by the mad Arab Abdul Alhazred, was said to be unprocurable"⁴⁴⁹

Las referencias bibliográficas de los *Mitos* en torno al *Necronomicon*, es decir, una extensión literaria de la invención de este volumen maldito que no se limita exclusivamente a su propia identidad sino que se prolonga hasta su historia y sus avatares, señalan que todas las copias originales en árabe se perdieron o fueron destruidas con el paso del tiempo. El propio Lovecraft, en su posterior *The History and Chronology of the Necronomicon*, indica que, durante la traducción al latín del texto original éste se perdió definitivamente, aunque en torno a San Francisco existe un vago rumor sobre la existencia de una copia en árabe. Esto coincidiría con el relato de Clark Ashton Smith, que utiliza una versión original del *Necronomicon* de forma que esta copia pasa a ser la fuente definitiva de conocimiento ya que las traducciones han podido provocar errores de interpretación en un texto a veces tan confuso. Aunque Smith no aclara en *The Return of the Sorcerer* la localización de la residencia de los Garnby se puede deducir que el entorno que establece el autor sea el de su propio origen californiano.

Un aspecto relevante de la descripción de este volumen del *Necronomicon* es la atribución de un poder terrible al propio libro en sí. Lovecraft utilizó en varias narraciones el ser como elemento descriptivo de seres y objetos con mayor poder y también Robert E. Howard emplea este recurso en algunos de sus relatos, como por ejemplo en *The Valley of the Worm* donde el monstruo cthulhuniaco desprende un poder inasequible.

Asimismo, la descripción de la mansión de los Garnby sintoniza con la tradición clásica de la literatura de horror, que suele crear una atmósfera especial dentro de las casas para ambientar las escenas narrativas:

"More and more the atmosphere of that house enveloped and stifled me with poisonous, miasmal mystery, and I felt everywhere the invisible brooding

⁴⁴⁹ Clark Ashton Smith, op. cit., pp. 54-55.

of malignant incubit"⁴⁵⁰

La vuelta de los muertos a la vida, de una u otra forma, ha sido durante siglos un tema recurrente de la literatura fantástica y ya en la obra de Lovecraft se puede recordar este tema en Herbert West, Reanimator. Clark Ashton Smith también introduce este tema en este relato, siendo la venganza la razón de la recomposición del hermano muerto.

The Return of the Sorcerer es la primera participación de C.A. Smith en el mundo compartido que le ofreció Lovecraft. Con él se amplía la producción literaria inicial de los Mitos, que empiezan a configurarse como algo más que un simple juego literario entre amigos-corresponsales. Sin embargo, esta primera aproximación está lejos de lograr los efectos mucho más dinámicos y profundos de las mejores obras de Clark Ashton Smith y parece, en cierta medida, seguir las pautas de los relatos clásicos de Lovecraft en lugar de usar en su totalidad la poderosa capacidad narrativa del autor.

Ubbo-Sathla es un ejemplo de la expresión literaria propia de Clark Ashton Smith dentro del ámbito de los Mitos de Cthulhu de forma que los engrandece y embellece con un estilo y una narrativa repletos de destellos magníficos.

Este relato parece tomar una apariencia "tradicional" dentro del ámbito de los Mitos al presentar a un solitario personaje que casualmente encuentra un objeto extraño asociado a una civilización perdida. Sin embargo, Smith no se detiene en la pura anécdota sino que amplía progresivamente el alcance de la narración hasta lanzarla a un viaje infinito hacia el pasado de nuestro mundo en una regresión, o "devolesution" como él mismo indica, única en la literatura de nuestro tiempo. Si cabe, Smith sobrepasa los límites de los mundos de Howard y llega hasta el mismo génesis de nuestro mundo en un alarde de imaginación y capacidad narrativa.

Ubbo-Sathla comienza con una cita de The Book of Eibon, creación de Smith para los Mitos de Cthulhu y también uno de los volúmenes más nombrados por sus autores, que explica el sentido de Ubbo-Sathla como la fuente original de toda vida sobre la tierra anterior incluso a la llegada de Cthulhu, Ygg-Zethoth o Tsathoggua desde el espacio exterior. Curiosamente, en este caso Smith utiliza una tipografía diferente para citar estos tres dioses de forma que aparecen en el Libro de Eibon con tres sinónimos diferentes (Kthulhut, Yek-Zethoth y Zhethaquaah). De esta forma, se construye la idiosincrasia de los Mitos al expresarse de distinta manera según las diversas fuentes que se utilicen.

La narración se realiza en tercera persona y describe el hallazgo de un extraño globo de cristal por parte de Paul Fregardis en el Londres de la década de los años treinta. En realidad, éste es un hecho anecdótico que dará pase, en primer lugar, a la relación detallada de la historia de The Book of Eibon de forma parecida a como hiciera Lovecraft con el Necronomicon o Robert E. Howard con Unaussprechlichen Kulten:

*"The Book of Eibon, that strangest and rarest of occult forgotten volumes, which is said to have come down through a series of manifold translations from a prehistoric original written in the lost language of Hyperborea"*⁴⁵¹

⁴⁵⁰ Clark Ashton Smith, op. cit., página 60.

⁴⁵¹ Clark Ashton Smith, op. cit., página 69.

C.A. Smith conecta de esta forma toda la cosmogonía de los Mundos de Cthulhu con sus propios mundos al establecer como lengua original del Libro de Eibon la de uno de los universos creados por él, Hyperborea (el mundo primitivo del continente ártico). Y ahondando en esta relación Smith hace que su personaje desarrolle un estudio comparativo del Libro de Eibon con el Necronomicon asociando el cristal encontrado con el objeto mágico del mago Zon Mezzmalech de Mhu Thulan (la península más al norte de Hyperborea y que se correspondería aproximadamente con Groenlandia).

Lo que presenta Smith en esta primera parte de Ubbo-Sathla es una investigación académica pero con un proceso más dinámico que en Lovecraft. Con la escasa intervención del dueño de la tienda donde Tregardis encuentra el cristal, este solitario arqueólogo aficionado es el único personaje real de la narración.

Sin embargo, el relato avanza en la línea de la descripción de un proceso de transmutaciones regresivas de almas por medio del globo de cristal hasta llegar a identificarse con Zon Mezzmalech, el hechicero de Mhu-Thulan que a su vez comienza otra regresión hacia otra época anterior. La evolución se realiza de una manera literariamente creíble en un ambiente de ensoñación fantástica creado de forma magistral por Clark Ashton Smith. Este es, sin duda, uno de los campos en los que este autor se mostró como un maestro de la ficción.

Acontrario que Lovecraft, Smith desarrolla sus teorías antropológicas de forma menos científica pero las dota de una recreación fantástica inimitable. Smith se apartó decididamente de la obsesión lovecraftiana de demostración con pruebas pseudocientíficas de las teorías planteadas. En esto, su obra es riquísima en matices ya que abandona sin complejos la especulación científica, adentrándose por el camino de la fantasía pura:

"He knew that he was Zon Mezzmalech, a sorcerer of Mhu Thulan, and a student of all lore anterior to his own epoch. Wise with dreadful secrets that were not known to Paul Tregardis, amateur of anthropology and the occult sciences in latterday London, he sought by means of the milky crystal to attain an even older and more fearful knowledge" ⁴⁵²

Smith se lanza a un mundo y a una época muy anteriores a toda civilización histórica conocida de forma que, al igual que Robert E. Howard, viaja por eras en las que no existe una historia oficial que pueda acusar al autor de anacronismos o imprecisiones que influyan en el auténtico valor artístico de la obra. En esto Clark Ashton Smith y Robert E. Howard supieron escapar de los ambientes tradicionales para construir originales mundos de fantasía en los que la creación se expresara de forma completamente libre.

Lovecraft, sin embargo, sí intentó circunscribirse más a mundos y experiencias reales en los que desarrollar su fantasía, y esto, a veces, se ha costado el reproche académico por algunas de sus imprecisiones. Aunque también es cierto que, en el caso del horror, Lovecraft se acerca mucho más al sector ya que la ambientación en entornos

⁴⁵² Clark Ashton Smith, *The Book of Hyperborea*, West Warwick, Necronomicon Press, 1996, pp. 73-74.

más o menos conocidos o reales (como Nueva Inglaterra) facilita la aproximación directa.

Probablemente, en esto sea el maestro insuperable dada su poderosa capacidad para transmitir la sensación del horror mediante la atracción del lector hacia entornos conocidos y sorprenderse con algo que no espera ni imagina siquiera. Incluso en el caso de ambientaciones más alejadas como en *At the Mountains of Madness*, Lovecraft se encarga de validar la cercanía de la narración con datos periodísticos e históricos que facilitan la aproximación hacia el núcleo fantástico de la historia.

Paul Tregardis va sintiéndose cautivado en cada nueva experiencia más y más por el cristal que le transporta al mundo preártico de Mhu-Thulan hasta que llega un momento en el que no es posible una vuelta atrás. El objetivo último es alcanzar y leer las inscripciones en piedra de los dioses y para ello se inicia una regresión que resulta ser uno de los pasajes más brillantes de la obra de C.A. Smith:

"He seemed to live unnumbered lives, to die myriad deaths, forgetting each time the death and life that had gone before. He fought as a warrior in half-legendary battles; he was a child playing in the ruins of some olden city of Mhu-Thulan; (...) Life by life, era by era, he retraced the long and groping cycles through which Hyperborea had risen from savagery to a high civilization".⁴⁵³

El viaje de Tregardis a través del tiempo parece no tener fin. No se detiene en Hyperborea sino que prosigue hacia los mismos orígenes de la vida. A cada momento el autor va ofreciendo imágenes concretas de las fases, que una tras otra se suceden como en una rápida exposición de fotogramas, de forma rápida, y sutil; Tregardis parece realizar ese último viaje, que se dice que realizan los humanos al morir, retrocediendo hasta su nacimiento, pero en este caso esa vuelta no se limita a sí mismo sino que llega hasta el origen de la vida en el planeta:

"There, in the grey-beginning of earth, the formless mass that was Ubbo-Sathla reposed amid the slime and the vapours. Headless, without organs or members, it sloughed from the oozy sides, in a slow, ceaseless wave, the amoebic forms that were the archetypes of earthly life".⁴⁵⁴

Este es un ejemplo de devolution extremadamente bien elaborada hasta llegar al comienzo de la vida prehumana, explicando el significado de Ubbo-Sathla, que coincide con la definición que citaba Smith del Book of Eibon al comienzo del relato, "una masa sin miembros a la cual acaban volviendo al final todas las formas de vida de la Tierra a través del círculo del tiempo".

Ubbo-Sathla es un relato muy breve, conciso y profundo que contiene las características principales de la narrativa fantástica de Clark Ashton Smith: una energía y una magia tan sublimes que su propia descripción resulta complicada y a las cuales hay que acercarse dejándose llevar por el flujo de imágenes ininterrumpidas.

Apartir de la narración de C.A. Smith, Ubbo-Sathla se incorporó a los *Libros de Ghu-shu*, siendo utilizado posteriormente por August Derleth en *The House on Curwen*

⁴⁵³ C. A. Smith, op. cit., pp. 74-75.

⁴⁵⁴ C. A. Smith, op. cit., página 76.

Street, The Keeper of the Key y The Lurker at the Threshold, y por Lin Carter en The Unbegotten Source. De esta forma, se convirtió no en un elemento utilizado únicamente por un autor concreto sino en un recurso compartido dentro del movimiento literario.

The Nameless Offspring comienza también con el recurso a la cita de un libro maldito de saber oculto, en este caso el Necronomicon. La cita es muy significativa puesto que ilustra no solo el sentido del relato que le sigue sino que ofrece una perspectiva de lo que pretenden ser los Mites en uno de sus diversos aspectos. En este caso, se hace referencia a los seres que habitaban en el submundo por debajo de la vida humana y de sus intermitentes apariciones en la superficie para recordar un horror que está apagado pero no muerto:

"Many and multiform are the dim horrors of Earth, infesting her ways from the prime. They sleep beneath the unturned stone; they rise with the tree from its roots; they move beneath the sea and in subterranean places; they dwell in the inmost adyta; they emerge betimes from the shutten sepulchre of haughty bronze and the low grave that is sealed with clay. There be some that are long known to man, and others as yet unknown that abide the latter days of their revealing. Those which are the most dreadful and loathliest of all are largely still to be declared".⁴⁵⁵

Aunque la cita es muy apropiada para el tipo de relato que resulta ser The Nameless Offspring, su contenido se puede asociar fácilmente hacia esa concepción más generalizadora de los Mites que plantea unos horrores en este planeta asociados a veces con elementos tradicionales conocidos y en otras ocasiones con criaturas todavía no descubiertas. Los que se han mostrado alguna vez a los humanos se han incorporado a las leyendas tradicionales, dejando ese peso de inquietud que habita en nuestro folclore y que ha llenado cientos de narraciones orales y escritas.

El hecho de asociar esta cita al Necronomicon de Abdul Alhazred es un elemento distintivo del relato ya que su contenido en sí mismo no ofrece denominaciones y lugares clásicos de los Mites. Sin embargo, se trata de un componente coherente con todo el corpus cthulhuniaco al incorporar una leyenda maldita originaria del centro de Inglaterra a los Mites por medio de la conexión de estos sucesos en un marco más general que explicaría, en cierto sentido, todo este conjunto de fenómenos.

El relato en sí es, sin duda, un excelente homenaje a la mejor narrativa de Edgar Allan Poe, uno de los autores que más influyeron en la obra de C.A. Smith. La sinopsis del argumento viene a confirmar esta aseveración. Un joven canadiense vuelve a la Inglaterra donde nació su padre para reencontrarse con su vieja cultura. Casualmente y empujado por la nieta británica llega a parar a la decadente mansión de sir John Tremeth, antiguo compañero de su padre. La casa solo está habitada por su dueño, por su criado y por una horrible criatura fruto de la leyenda que maldijo definitivamente aquella casa.

⁴⁵⁵ C. A. Smith en: Joseph Morales, The Cthulhu Mythos: a Guide, publicación electrónica en Internet, www.lumiere-destanet.com, 1997, página 16.

Aunque esa leyenda no se incorpora como narración al relato, sí es referida en términos indirectos y viene a explicar el embarazo de la supuestamente fallecida mujer de Tremeth por una criatura venida de las criptas más hondas del enorme panteón de los Tremeth. Aunque la madre no sobrevivió al parto, su criatura vivió encerrada en la casa paterna durante veintiocho años.

Con estos antecedentes, este relato va recordando en muchos de sus extremos The Fall of the House of the Usher de Edgar Allan Poe aunque sin abandonar el estilo propio de Smith. La ambientación de la mansión, la situación climatológica de la zona, los habitantes de la casa, esa especie de maldición que parece inundarse todo y la propia sucesión de los hechos son todos elementos que se enmarcan dentro de una tradición literaria que en Estados Unidos va desde Poe, pasando por Hawthorne y por Bierce, hasta Lovecraft y que tiene sus referentes más concretos en la novela gótica.

Sin embargo, en este caso Smith establece una asociación más amplia al utilizar el Necronomicon como elemento introductorio de la narración y al citar casi veladamente al gul (el demonio devorador de cadáveres de las leyendas orientales). De esta forma, utiliza esa particular técnica cthulhuniana de conectar leyendas y hechos inconexos de todo el planeta para establecer un origen común y determinados patrones de comportamiento.

Si bien el relato discurre dentro de la tradición más clásica de este tipo de historias, con un final purificado por el fuego destructor y aliviador al mismo tiempo, el autor deja un elemento de indudable amplitud justo en el final al hacer referencia a "esos misterios que jamás llegaremos a desentrañar" y a esos seres inhumanos que viven en las profundidades de la tierra... del mar, o del subconsciente.

La contribución de C.A. Smith a los Mitos de Cthulhu no finaliza aquí, y pese a que su obra presenta una amplitud que excede los propios Mitos, hay que reseñar los siguientes relatos como los más directamente conectados:

*The Beast of Averroigne
The Colossus of Ylourgne
The Coming of the White Worm
The Disinterment of Venus
The Door to Saturn
The Enchantress of Sylaire
The End of the Story
The Holiness of Azedarac
The Ice-Demon
The Maker of Gargoyles
The Mandrakes
Mother of Toads
The Muse of Hyperborea
A Rendezvous in Averroigne
The Satyr
The Seven Geases
the Tale of Satampira Zeiros
The Testament of Athammaus
The Theft of the Thirty-Nine Girdles
The Weird of Avoosl Whuthoquan*

The White Sybil
The House of Haon-Dor
Lament for Vixeela
Ubbo-Sathla

De entre los elementos más importantes incorporados por Smith a los Mitos de Cthulhu (aunque en ocasiones a través del propio Lovecraft que conseguía publicar antes que él) destaca su pléyade de dioses con Tsathoggua como el más importante y otros como Rhym Shaiketh (the white worm), Abheth, Ubbo-Sathla, Hziulqueigmzahh, Phauz etc. El intercambio de estas deidades entre los autores de los Mitos (como igualmente ocurría con los libros de saber oculto) tenía una motivación bien definida:

"The intent here, it would seem, is to suggest a common immemorial background for mythic beings and places created by various modern writers"⁴⁵⁶

La explicación del propio Smith ilustra a la perfección la intencionalidad global de los Mitos y uno de los aspectos comunes que sustenta la base del movimiento literario.

Cuando Clark Ashton Smith abandonó casi definitivamente a finales de la década de los años treinta la elaboración de relatos fantásticos finalizó el ciclo inicial de los Mitos de Cthulhu. Pese a esto, la aportación de Smith a los Mitos no terminó aquí ya que derivó su inspiración artística hacia la pintura y la escultura dentro de las cuales elaboró obras inspiradas en seres y dioses de los Mitos.

Esta primera generación de autores formada por Lovecraft, Howard y Smith provocó una auténtica, aunque no inmediata, revolución en la literatura fantástica, constituyendo el movimiento literario más importante dentro de este género en el siglo XX. No obstante, ya en esos años previos a la Segunda Guerra Mundial, y de forma contemporánea aunque no completamente simultánea, otros autores, amigos y colaboradores de los creadores iniciales de los Mitos comenzaron a trabajar en ese "proyecto nunca proyectado".

August Derleth, Robert Bloch y Frank Belknap Long no se limitaron a ser meros colaboradores ocasionales o simples amigos interesados en la obra de Lovecraft. Realizaron una aportación fundamental para que los Mitos de Cthulhu se convirtieran en lo que han llegado a ser a finales del siglo XX. Suponen la continuación en el tiempo y en el progreso de los Mitos no como reliquia cultural objeto de adoración⁴⁵⁷ sino como fuente de inspiración para las nuevas generaciones de escritores de literatura fantástica que, sobre todo en el mundo anglosajón, han tenido un referente ineludible en este movimiento literario.

4.3 La primera generación de los Mitos de Cthulhu. La prolongación de los Mitos:

⁴⁵⁶ C. A. Smith, Introducción a The Book of Hyperborea, op. cit., página 11.

⁴⁵⁷ Lo cierto es que en muchos ambientes juveniles los Mitos se han convertido en un elemento de adoración-juego. Esto no desvirtúa su valor intrínseco como corpus literario y simplemente demuestra la expansión cultural que han tenido fuera de los límites de lo puramente artístico para convertirse, por así decirlo, en algo también estético.

August Derleth, Robert Bloch y Frank Belknap Long.

4.3.1 August Derleth (Escritor y editor)

"Ohne diesen Mann (1909-1971, Sauk City, USA) und seinem Freund, D. Wandrei, wäre H.P.L. wohl nie so bekannt geworden, dass wir uns heute mit ihm beschäftigen würden. Diese beiden Autoren gründeten eigens um Lovecrafts Vermächtnis zu würdigen, den Verlag Arkham House"⁴⁵⁸

Esta cita introductoria ilustra la importancia del trabajo de August William Derleth para la divulgación de la figura de Lovecraft pero, a pesar de morir a una edad relativamente temprana (1909-1971), la actividad que desarrolló en el campo literario, como escritor y biógrafo y como editor, fue constante y sin interrupciones. Esta continuidad se vio complementada por una perspectiva enormemente positiva de la vida que inundó todos sus trabajos con el entusiasmo propio de los que han venido a este mundo no para sufrir sino para aliviar el sufrimiento de otros.

En este sentido, su especial relación con Lovecraft fue decisiva para él y también para la carrera póstuma del propio Lovecraft. Aunque nunca se llegaron a conocer, intercambiaron varias cartas todos los meses desde 1925 cuando Derleth se encontraba en plena adolescencia aunque ya un año antes había conseguido publicar un relato en Weird Tales .

Esta comunicación continuó hasta la muerte de Lovecraft en 1937 y fue el acontecimiento "no literario" más relevante para los Mitos de Cthulhu ya que si bien Lovecraft aportó a Derleth el entusiasmo por la creación literaria y por lo fantástico, una honda visión sobre las raíces del hombre y un ejemplo de independencia artística que Derleth siempre admiró, éste recompensó a Lovecraft con la definitiva expansión de su obra tras su muerte, con la creación de la editorial que ha lanzado en Estados Unidos este género literario desde hace varias décadas (Arkham House) y con una admiración y un respeto hacia la obra de su maestro (en lo fantástico) que convierten a Derleth no solo en el discípulo de Lovecraft sino también en su mejor mentor.

Hablar de la obra de August Derleth en su totalidad es entrar en un inmenso mundo de creación de amplias y diversas implicaciones. Escribió casi ciento cincuenta libros y miles de colaboraciones con periódicos y revistas, además de preparar ediciones e introducciones para las antologías de literatura fantástica estadounidense (a veces con la inclusión de autores británicos) sobre las que trabajó constantemente. La obra de Derleth es muy diversa en cuanto a contenido y abarca tanto la poesía como la novela (con una notoria influencia de Emerson y Thoreau), así como relatos cortos y narraciones históricas, biografías y ensayos.

Indudablemente, en su personalidad influyó notablemente el sentido de arraigo hacia su tierra natal en Sauk City complementada por una infancia y una adolescencia felices en las que tanto sus padres y abuelos como sus profesores ejercieron una influencia muy positiva en él:

"Long ago, during the years of my childhood, I was lost forever to the world in which

⁴⁵⁸ Tobias Heinze, Derleth, August William, publicación electrónica en Internet, www.cthulhu-park/autoren/derleth.html, 1995, página 1.

men engaged life in momentous concerns and affairs, charmed away by the world intimately near to my senses... and all I did thereafter was done to enable me to live out that special enchantment and explore that world where the major concerns of other men did not matter -not fame or wealth or the pursuit of other phantoms conjured up by hope, or love, valor or avarice"⁴⁵⁹

Con esta actitud vital Derleth no pudo de dejar de seguir el camino de la literatura fantástica como una de sus vías de expresión (tendría muchas otras en su dilatada producción artística). Además, los consejos y estímulos de Lovecraft se llevaron no solo por el camino de la creación literaria sino también por el de la perseverancia en la unión a los orígenes de cada hombre y uno de esos consejos fue decisivo para Derleth, "A man belongs where he has roots -where the landscape and milieu have some relation to his thoughts and feelings, by virtue of having formed them". Si Lovecraft expresaba amargamente lo que a él le hubiera gustado tener y nunca pudo lograr (quizá tal vez porque las raíces que él buscaba estaban fuera de su alcance), a Derleth sí le sirvió este planteamiento y cuando, tras finalizar sus estudios universitarios en la Universidad de Wisconsin, marchó a Minneapolis para empezar una carrera profesional en el mundo editorial se dio cuenta de dónde pertenecía y cuál era su lugar en el mundo; de esta forma, regresó a Sauk City definitivamente.

Pese a este relativo enclaustramiento local, Derleth desarrolló una enorme actividad literaria, académica y editorial, siendo esta última decisiva tanto para la difusión de la obra de Lovecraft como para la propia divulgación de los Mitos de Cthulhu como entidad literaria.

4.3.1.2 Su doble aportación a los Mitos de Cthulhu

En 1939 (dos años después de la muerte de Lovecraft), August Derleth y Donald Wandrei fundaron Arkham House en Sauk City. Si *Weird Tales* fue el principal vehículo de publicación y divulgación inmediata de la literatura fantástica en las décadas de los años veinte y treinta, Arkham House proyectó hacia el mundo exterior la obra de Lovecraft así como la de muchos contemporáneos suyos y posteriores seguidores. Lin Carter entendió muy bien el valor de esta empresa:

"He established Arkham House with the express purpose of reprinting (...) Lovecraft's best work in book form (...) and not only succeeded in preserving his work but also put into hardcover the best work of most of the writers of the *Weird Tales* era.

Arkham House has performed an invaluable service for American connoisseurs of macabre literature by bringing into print (...) rare and important works..."⁴⁶⁰

Para entender cuál ha sido el alcance editorial y literario de Arkham House puede bastar con relacionar una serie de nombres como Ray Bradbury, A.E. Van Vogt, Clark Ashton Smith, Henry S. Whitehead, Donald Wandrei, Robert Bloch, Robert E.

⁴⁵⁹ August Derleth en: A. M. Wilson, "August Derleth", Dictionary of Literary Biography, volume 9, Part I, editado por J. J. Martine. Detroit, Gale Research Company, 1981, página 202.

⁴⁶⁰ Lin Carter, Contemporary Authors, volumen 4, Detroit, Gale Research Company, 1981, página 101.

Howard, Frank Belknap Long, Fritz Leiber, Zealia Bishop, Seabury Quinn, Carl Jacobi, Joseph Payne Brennan, E. Hoffman Price, Arthur J. Burks, J. Ramsey Campbell, Algernon Blackwood, J. Sheridan Le Fanu, H. Russell Wakefield, A.E. Coppard, Arthur Machen, L.P. Hartley, Cynthia Asquith, William Hope Hodgson, S. Fowler Wright, Margery Lawrence, Lord Dunsany y Colin Wilson entre muchos otros, cuyos trabajos publicados indican el valor de esta editorial mediante la cual se ha dado a conocer ampliamente la obra de los creadores de los Mitos de Cthulhu, un hito literario sin igual en la literatura fantástica del siglo XX.

La creación de Arkham House se define fundamentalmente como la cristalización del entusiasmo de dos admiradores de H.P. Lovecraft (August Derleth y Donald Wandrei), que sacaron adelante un proyecto que no les reportó muchos beneficios (a veces Derleth incluso tuvo que suplir Arkham House con fondos propios obtenidos por otras publicaciones). Aunque desde 1942 Wandrei se dedicó prácticamente a la edición de las cartas de Lovecraft, su primera intervención en Arkham House sí fue importante como apoyo y ayuda para Derleth, que con mucho esfuerzo y dinero propio se lanzó a la publicación de los relatos de Lovecraft en dos antologías (The Outsider and Others y Beyond the Wall of Sleep) que en la actualidad son auténticas reliquias de la literatura fantástica pero que en su tiempo tardaron varios años en venderse.

Poco después, Arkham House publicó otras dos antologías con relatos propios de Derleth (Someone in the Dark) y otra de Clark Ashton Smith (Out of Space and Time), terminando la primera fase de publicaciones con The Eye and the Finger de Donald Wandrei, en palabras de Tobias Heinze, "Die besten Gespenstergeschichten aus alles Welt"⁴⁶¹

A partir de ese momento la editorial de Derleth y Wandrei buscaría en los jóvenes valores literarios nuevos colaboradores para las publicaciones, confirmando, de esta forma, a Arkham House la tendencia abierta que tendría en el futuro al publicar no solo a los creadores de los Mitos sino también a los jóvenes autores que querían ser partícipes de este movimiento.

Aunque para la historia de la literatura fantástica los nombres de Derleth y Arkham House quedarán indiscutiblemente unidos, el trabajo de Derleth para los Mitos de Cthulhu no se limitó únicamente a esta faceta sino que además contribuyó artísticamente a su expansión.

Esta contribución se desarrolló fundamentalmente por dos vías. La primera, la de la colaboración póstuma con H.P. Lovecraft en forma de finalización de algunos relatos comenzados por el solitario de Providence. Y la segunda, la propia producción cthulhuniiana de August Derleth.

4.3.1.3 Las colaboraciones con H.P. Lovecraft

⁴⁶¹ Tobias Heinze, Long, Frank Belknap, publicación electrónica en Internet, www.cthulhu-park/autoren/long.html, página 1.

Tras la muerte de Lovecraft lo que hasta entonces había sido un continuo y denso intercambio de correspondencia se convirtió en la búsqueda por parte de Derleth de retazos de narraciones dejados por su maestro en la literatura fantástica. Tras encontrar diversos argumentos, algunos personajes e incluso esbozos de las narraciones, Derleth pasó a intentar reconstruir estos relatos "inconclusos" ofreciendo para ello su pluma y su estilo. De esta especialísima colaboración (desde luego singular en la historia de la literatura) surgen una serie de relatos cuya autoría a veces se atribuye únicamente a Derleth y otras veces se otorga de forma conjunta. En cualquier caso, ésta es la prolongación inmediata de la narrativa de Lovecraft y ofrece una muestra más de hasta qué punto, pese al sentido individualista de sus autores, los Mitos de Cthulhu surgen como una entidad literaria compartida espontánea y desinteresadamente.

Uno de estos relatos se publicó en la edición original de 1968 de Tales of the Cthulhu Mythos, un hito editorial en la carrera de Arkham House y cuyo prólogo elaborado por el mismo August Derleth es una sinopsis definitiva de los Mitos de Cthulhu desde la perspectiva de uno de sus más fieles colaboradores.

Este relato es The Dweller in Darkness, una de las contribuciones más importantes de August W. Derleth a los Mitos y uno de los ejemplos más ilustrativos de la adaptación de su estilo narrativo al entorno de los Mitos.

La narración comienza con una cita de Lovecraft que hace referencia a los lugares preferidos por los adoradores de los dioses del horror para desarrollar sus actividades y celebrar sus encuentros. En clara referencia a todo el ámbito de Arkham y Nueva Inglaterra, Lovecraft menciona "the ancient, lonely farmhouses of backwood regions"⁴⁶² como las zonas más valoradas (recuérdese en este sentido, por ejemplo, la localización de The Colour out of Space).

Derleth recurre en primer lugar a la figura de Lovecraft para ilustrar su narración pero es que además continuará utilizando a su maestro y amigo como elemento puramente literario no solo en este relato sino en otras historias. Uno es el único, otros autores también honrarán la memoria de Lovecraft al incluirle en sus propias creaciones (Robert Barlow, Robert E. Howard, Robert A. W. Lowndes, J. Vernon Shea, Duane W. Rimel, etcétera).

Hasta tal punto ha tenido lugar una mitificación de la propia personalidad del creador de los Mitos que Arkham House ha publicado una novela de Richard A. Lupoff con el título de Lovecraft's Book en la que se recrea una peculiar historia de espías y agentes secretos previa a la Segunda Guerra Mundial. En esta trama Lovecraft es el protagonista, acompañado de su esposa y de varios amigos de su Círculo.

Sin embargo, Derleth no se limita a introducir elementos anecdóticos en The Dweller in Darkness sino que aplica su propia forma de escribir y su repertorio de recursos estilísticos. Curiosamente, la localización se sitúa en la tierra natal de Derleth, Wisconsin, siguiendo en cierta forma el ejemplo de Lovecraft de elaborar una ambientación familiar para el lector de forma que se sienta atraído inmediatamente por el entorno para luego caer dentro de la trama estrictamente narrativa.

⁴⁶² H. P. Lovecraft, Tales of the Cthulhu Mythos, op. cit., página 148.

En este aspecto, Derleth resultó ser durante su carrera literaria un maestro consumado dentro de la tradición de Thoreau, por lo que las descripciones del entorno natural donde se desarrolla el argumento son extremadamente exquisitas y detalladas, consiguiendo atrapar la verdadera dimensión del entorno que ofrece. Derleth fue un gran amante de su tierra y la vivió de una forma mucho más directa que Lovecraft y esto se nota a la hora de escenificar las situaciones.

The Dweller in Darkness está elaborado siguiendo a Lovecraft y más directamente su relato de 1930 *The Whisperer in Darkness* (véase el apartado 4.1.3.1). Muchas son las similitudes entre ambos relatos y se puede inferir claramente la influencia enorme que ejerció Lovecraft sobre Derleth. Sin embargo, se ha de tener en cuenta que lo que hace Derleth no es otra cosa que seguir el modo de funcionamiento de los Mitos de Cthulhu en el sentido de recrear, esta vez de forma muy cercana, los elementos y los sucesos planteados en un relato de otro autor de forma propia, añadiendo y completando elementos y aportando su estilo propio.

Derleth parece adoptar una actitud compiladora incluso en sus relatos de creación fantástica. Probablemente su interés por recoger y reunir los elementos dispersos de los Mitos (tanto a través de sus introducciones como en sus estudios y cartas) le llevó a aplicar también esta faceta a sus narraciones. De esta forma, cuando Derleth comienza a explicar los sucesos que confirman el relato lo hace de forma detallada, aportando datos exactos y aclarando detalles que Lovecraft siempre dejaba indecisos. En esto, desde luego, existe una diferencia notable en la actitud de ambos autores y si bien los relatos de Derleth son más "explicativos" lo cierto es que también pierden parte de la genialidad espontánea de Lovecraft, que aunque dejaba muchos elementos sin explicar también conseguía un efecto más profundo y sutil.

El relato procede con la investigación del profesor Laird sobre los sucesos acentecidos en torno a una zona boscosa de Wisconsin llamada *Rick's Lake*. Derleth, mediante la utilización de su estilo compilatorio, tiende a fundir referencias del folclore local con elementos inexplicables del horror a nivel mundial y con la propia cosmogonía de los Mitos que, de esta forma, pasa a formar parte del propio ciclo de narraciones. Es decir, elementos reales de la primera fase de los Mitos (como el propio Lovecraft, sus libros, elementos de los relatos de Clark Ashton Smith o incluso la revista *Weird Tales*) comparten la misma categoría que el *Wendigo* de Algernon Blackwood o el *Necronomicon* de Lovecraft:

"But he did put words to it; he called it the Wendigo- you are familiar with this legend, which properly belongs to the French- Canadian country. (...) is available for study a photostatic copy of a book known as the **Necronomicon**, by an Arabian writer who signs himself Abdul Alhazred? Make inquiry also for the **Pknakotic Manuscripts** and the **Book of Eibon** and determine it is possible to purchase through one of the local bookstores a copy of **The Outsider and Others**, by H. P. Lovecraft, published by Arkham House last year. I believe that these books individually and collectively may be helpful in determining just what it is that haunts this place" ⁴⁶³

⁴⁶³ August Derleth, "The Dweller in Darkness", *Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit., pp. 155- 156.

Sin duda el mejor tributo que se le podía hacer a la memoria de Howard Phillips Lovecraft era hacerle partícipe de su propia mitología y convertirle en un elemento más de culto dentro de los Mitos. Todo ello en un proceso interminable de reciclaje en el que Derleth va sumando elementos para formar algo así como un universo acumulativo en el que no se deja nada fuera y donde los que un día fueron creadores de personajes pasan a ser personajes en sí mismos.

Durante el largo proceso de explicación del desarrollo del argumento se van sucediendo referencias a los Mitos cada vez más concretas y explícitas de forma que las confusas referencias que hacía Lovecraft en sus relatos aparecen explicadas de forma nítida. En ocasiones, Derleth pierde el sentido de la propia narración para divagar en largas disertaciones sobre referencias cthulhunianas. Esto es algo que Lovecraft nunca hizo y, de hecho, la falta de premeditación y la espontaneidad de la obra de Lovecraft son valores esenciales de su obra. Derleth no sigue en esto a Lovecraft e, imbuido por todo el cúmulo de referencias cthulhunianas previas y contemporáneas, abandona de vez en cuando la narración.

Ciertamente, la lectura de los relatos de Derleth aclara ciertos elementos confusos previos en los Mitos pero también es cierto que su narrativa cthulhuniana se resiente de una cierta falta de frescura que fue una de las virtudes principales en los trabajos de Lovecraft, Smith y Howard. Pese a todo, algunas de estas relaciones mitológicas son la base actual del estudio de los Mitos desde una perspectiva más basada en los datos que en la propia esencia literaria de las narraciones y, en todo caso, conservan un valor analítico indudable:

"He spoke of beings whose very names were awesome- of the Elder Ones who live in Betelgeuse, remote in time and space, who had cast out into space the Great Old Ones, led by Azathoth and Yog-Sothoth, and numbering among them the primal spawn of the amphibious Cthulhu, the bat-like followers of Hastur the Unspeakable, of Lloigor, Zhar, and Ithaqua, who walked the winds and interstellar space, the earth beings. Nyarlathotep and Shub-Niggurath- the evil beings who sought always to triumph once more over the Elder Ones, who had shut them out or imprisoned them- as Cthulhu long ago slept in the ocean realm of R'lyeh, as Hastur was imprisoned upon a black star near Aldebaran in the Hyades. Long before human beings walked the earth, the conflict between the Elder Gods and the Great Old Ones had made a resurgence towards power (...) What happened at Innsmouth, Massachussets, (...) at Dunwich? In the wilds of Vermont? At the old Tuttle house on the Aylesbury Pike? What of the mysterious cult of Cthulhu, and the utterly strange voyage of exploration to the Mountains of Madness? What beings dwelt on the hidden and shunned Plateau of Leng? And what of Kadath in the Cold Waste? Lovecraft knew!"⁴⁶⁴

Ésta y otras relaciones literarias pormenorizadas de Derleth han servido como base de estudio y análisis de los Mitos puesto que definen claramente todo este cosmos literario desde la perspectiva de un trabajo específico de definición. El punto de partida es el enorme cúmulo de correspondencia que mantuvieron Derleth y Lovecraft, a través de la cual aclararon y matizaron conceptos que nunca quedaron completamente definidos en los relatos. Derleth parece resolver aquella declaración de

⁴⁶⁴ August Derleth, op. cit., pp. 168-169.

su maestro que explicaba que "All my stories unconnected as they may be, are based on the fundamental lore or legend that this world was inhabited at one time by another race..."⁴⁶⁵. Lo hace incluyendo al propio autor y sus lugares y personajes dentro de esa leyenda básica en la que creía. Desde luego, hay que matizar que la creencia de Lovecraft era mucho más amplia y universal en el sentido de que resolvía la existencia de fenómenos como Ness o Mi-Go (abominable snowman) dentro de una misma línea de explicación del devenir de nuestro mundo.

Lovecraft intuía una historia paralela, obviada durante largo tiempo por los historiadores academicistas y mantenida generación tras generación por la tradición popular. Derleth se concentra más en la pura concepción de los Mitos como universo en sí mismo, organizando todas las referencias en un marco dentro del cual quedan perfectamente clasificadas.

Todo este complejo universo mitológico sirve de base de resolución para *The Dweller in Darkness*, en el que se plantea una lucha entre Nyarlathotep (N'gai, the terrestrial abode of the Blind Faceless One, the Howler in the Night, the Dweller in Darkness) y Cthugha, uno de los Elder Ones capaces de desterrar a los poderosos y malignos Great Old Ones. La narración se resuelve con la invocación del protagonista a Cthugha, su intervención y la expulsión de Nyarlathotep.

En cualquier caso, las relaciones que establece Derleth, aunque puedan servir como una guía para la comprensión de la estructura organizativa de los Mitos (si es que alguna vez la ha habido), no se deben entender como válidas para el resto de autores, y sólo en la medida en la que representan una referencia pueden actuar como guías orientativas para los lectores.

De entre los relatos cthulhuanos de August W. Derleth, *The Lurker at the Threshold* sobresale singularmente por su extensión, ya que prácticamente llega a ser una novela, por sus dimensiones y por su complejidad, aunque acabe conservando el ritmo de los relatos cortos tan idóneos para este tipo de literatura.

Este relato, continuado a partir de notas de Lovecraft, supone un ambicioso salto cualitativo hacia delante en el devenir de los Mitos de Cthulhu al ampliar notablemente la duración de la narración. En cuanto a su temática se trata de un relato típico de los Mitos dentro del ambiente de Nueva Inglaterra. Una vieja mansión (la finca de los Billington), la vuelta del heredero perdido (Ambrose Dewart) y la posterior reencarnación de Billington en él, la naturaleza circundante (mucho más detallada y recreada que en Lovecraft) y el estilo epistolar (aunque con una mayor cantidad de diálogo que en Lovecraft) son características propias de *The Lurker at the Threshold*.

Indudablemente, existen referencias nítidas a Lovecraft y a su obra pero tampoco pasan inadvertidos los rasgos propios del estilo de Derleth. Un ejemplo muy clarificador es la referencia a dos de sus autores preferidos, Thoreau y Sherwood Anderson, de los cuales hace una mención explícita y marcadamente halagadora. La abundancia de diálogos, lo cual implica un ritmo más rápido y una disposición textual menos densa, se compagina con la reproducción constante de cartas, párrafos de libros y escritos que reflejan el avance de la investigación que lleva a cabo el nuevo inquilino de la finca Billington en busca del poderoso saber que llegó a alcanzar su

⁴⁶⁵ H. P. Lovecraft, op. cit., página 9.

antepasado.

Esta investigación es muy permencorizada, pudiéndose percibir el profundo conocimiento que tenía August Derleth de la concepción de los Mitos de Cthulhu y de sus diversas variaciones y posibilidades. Pero en esto, Derleth no solamente agrupa y estructura las referencias lovecraftianas sino que incluye sus propios elementos distintivos, añadiendo libros de saber oculto (the R'lyeh Text, por ejemplo), dioses primigenios o nuevas razas.

Se trata, por lo tanto, de una forma de ampliación creativa en la que el mundo concebido por un autor se va desarrollando progresivamente con las sucesivas adiciones de otros autores hasta ir conformando un "shared world"⁴⁶⁶, que representa el núcleo de los Mitos de Cthulhu; pero en este caso existen otros elementos que superan en conjunto este límite para llegar al ámbito del movimiento literario.

El desenlace final de este relato recuerda, en cierta forma, el estilo de Robert E. Howard dado que aparecen las armas de fuego como instrumento para eliminar a los humanos atrapados en la vorágine de la magia negra a través de la cual implosiona la aparición de Yog-Sothoth.

Innsmouth Clay continúa una curiosa saga de historias centradas en Innsmouth y que tienen como origen The Shadow over Innsmouth. Algunas de estas creaciones serán continuaciones de argumentos esbozados por Lovecraft, como es éste el caso, y otras serán obras propias e independientes de Derleth (como The Seal of R'lyeh).

Tomando como válidos todos los hechos descritos en el relato original de Lovecraft, Derleth desarrolla historias que abren vías paralelas de narración con personajes indirectamente relacionados con aquellos sucesos y que vienen a ser como escenas "cotidianas" en la propia existencia de Innsmouth. Es decir, gente que sufre la transformación anfibia típica de esos seres semihumanos que finalmente acaban volviendo al mar. De esta forma, Innsmouth se convierte en un elemento activo dentro de los Mitos en el sentido de que no solo es citado y utilizado por varios autores (J. Vernon Shea, Robert Bloch, por ejemplo) sino que además actúa como ciudad con identidad definida que determina el comportamiento de sus habitantes y que surge como protagonista de forma similar a la mítica Carcosa de Pierce.

Innsmouth es en sí mismo un elemento narrativo con fuerza como para convertirse en el centro de varias narraciones de los Mitos, con un ambiente peculiar, con unas descripciones físicas urbanas, rurales y costeras especificadas y con una historia y tradición que entrecruzan con la leyenda más negra y oculta de la Nueva Inglaterra estadounidense.

Esta colaboración póstuma entre Lovecraft y Derleth continuó de forma ininterrumpida incluso hasta los últimos años de vida de August Derleth. Resulta excepcional que, pese a la intensa actividad literaria propia y académica de Derleth en muchos otros ámbitos, mantuviera vivo su interés por los retazos esbozados por Lovecraft hasta el final de su vida. Desde luego el inagotable entusiasmo que sintió

⁴⁶⁶ Desde luego, una expresión moderna en los estudios críticos que se debe aplicar con ciertas limitaciones a fenómenos anteriores a su definición.

Derleth por Lovecraft no solo cuenta como un mérito personal sino que además ha servido para que Howard Phillips Lovecraft haya sido conocido y admirado mundialmente y para que su peculiar estilo y su poderosa imaginación hayan influido en varias generaciones de escritores y de lectores de literatura fantástica.

El ejemplo definitivo de esta prolongada colaboración es The Watchers out of Time, un curioso caso de relato inconcluso en dos ocasiones ya que la idea original fue de Lovecraft, pero a Derleth le llegó la muerte antes de poder terminarlo. Pese a todo, la primera parte que se conserva se presenta como una continuación de The Dunwich Horror de Lovecraft (véase el apartado 4.1.2.2) en el sentido de que toma la casa abandonada de Abern Whateley como motivo de referencia además del entorno de Dunwich y todas las referencias previas establecidas por Lovecraft (incluyendo una mención al profesor Armitage de la Universidad de Miskatonic). Al igual que ocurrió con Innsmouth Clay, este relato parecía tener la pretensión de ser más que una continuación, para convertirse en el inicio de una saga centrada en una zona determinada y en una o varias familias.

Se podría, por lo tanto, inferir que en la mente del Lovecraft de los últimos años se fraguaba la idea de ir creando en torno a varias familias de Nueva Inglaterra (Marsh, Phillips, Whateley, etc.) y en torno a varios lugares (Innsmouth, Dunwich, Arkham) una especie de saga de narraciones que fueran derivando unas de otras. En estos dos casos presentados se trata de derivaciones familiares lejanas que acaban comprendiendo la identidad ineludible que les pertenece. En una fase más desarrollada, las relaciones interfamiliares de estas descendencias "malditas" se van relacionando entre sí (Whateley-Phillips-Marsh).

El argumento de The Watchers out of Time se desarrolla a partir de la investigación de un personaje inglés (Walters) con una conexión lejana con los Whateley de Massachusetts. Su llegada a la casa heredada y sus primeras investigaciones sobre ella y el extraño ojo ornamental que preside la estancia principal centran esta primera fase de la acción que es la que se conserva ya que a Derleth le sobrevino la muerte en 1971 sin poder finalizar esta narración, cuarenta y tres años después de la redacción original de The Dunwich Horror.

4.3.1.4 Los relatos de los Mitos

Entre 1939 y 1957 Derleth escribió diversos relatos de carácter totalmente propio, es decir, no basados en notas previas de Lovecraft sino con argumentos totalmente originales. Se publicaron en dos antologías tituladas The Mask of Cthulhu y The Trail of Cthulhu, ambas en Arkham House. Estas dos antologías, como los relatos que contienen, son una fase posterior en la creación cthulhúmana de Lovecraft iniciada con colaboraciones póstumas publicadas en Arkham House con títulos como, Someone in the Dark, Something Near, The Lurker at the Threshold, etc.

Aunque resulta difícil, además de incoherente, dividir la obra cthulhúmana de Derleth en diferentes niveles de creación si se puede hablar de relatos más de inspiración propia. Sin embargo, Derleth ha sido sin duda el seguidor más fiel de Lovecraft tanto en la temática de los relatos como en el estilo. Un ejemplo clarificador es The Seal of R'lyeh, un relato que amplía enormemente los límites establecidos por Lovecraft en The Shadow over Innsmouth (véase el apartado 4.1.3.2). Derleth continúa la línea de descendencia creada por Lovecraft en la enigmática y repulsiva familia

Marsh, junto con la descendencia de los Philips. El valor intrínseco de esta narración reside en la habilidad de Derleth para crear una obra independiente, con un estilo propio dentro de un marco previamente establecido en el que se respeta la excelente ambientación establecida por Lovecraft.

Los elementos centran la acción en The Seal of R'lyeh. Por un lado, la casa al borde del mar, casi dentro de él como un conducto de enlace entre dos mundos unidos pero distantes. Por otro lado, el propio mar que atrae irresistiblemente al protagonista con carácter menos obsesivo y menos pesimista que en Lovecraft. Un aspecto importante y que coincide con la perspectiva narrativa de The Shadow over Innsmouth es el punto de vista del narrador. Aunque en principio alejado de la condición propia de su familia y escéptico ante las insinuaciones de Ada Marsh, el protagonista se siente en todo momento atraído tanto por la mujer como por el mar y, progresivamente, va ofreciendo la perspectiva vital de los seguidores de Cthulhu desde el propio interior de uno de ellos.

No se trata, pues, en este caso de una aproximación exterior al fenómeno Cthulhu como ocurre en Beyond the Threshold sino que la perspectiva interna resulta enormemente subyugante. Tanto Lovecraft como Derleth asumían perspectivas distintas a la hora de enfocar el desarrollo de las narraciones. En ambos autores, la bajada al fondo de los océanos de los protagonistas resulta vibrante y sobrecogedora ante el reencuentro con el elemento natural. Desde un punto de vista psicoanalítico se podría incluso llegar a plantear la fusión con la placenta materna en un acto de vuelta a la propia esencia de la vida. Incluso en un momento determinado del relato, Philips se manifiesta abiertamente como anfibio en lo que aparece como un acto de liberación de las ataduras terrenales y de reencuentro con su verdadero origen (en el sentido de que los humanos viven sus primeros nueve meses de existencia en líquido).

Todo este proceso va acompañado de la aparición de una figura femenina con carácter netamente sexual; en primer lugar, porque ya en su primera aparición el protagonista hace una valoración física de ella y finalmente porque acaba convirtiéndose en esposa de Philips y en madre de su hijo. Incluso Ada Marsh llega a aparecer desnuda en el primer descenso de Philips al océano Atlántico. En este sentido se establece una diferencia sustancial entre Derleth y Lovecraft ya que el primero muestra el océano como fuente de gozo y como medio natural de vida frente a ese miedo obsesivo que sentía Lovecraft y que se refleja claramente en The Shadow over Innsmouth. Lo cierto es que a pesar de estas diferencias Derleth mantiene en su relato esta narración de Lovecraft como una referencia inexcusable de la cual parte todo el desarrollo posterior de los dos descendientes de los Philips y los Marsh. Varias son las menciones a la intervención de los agentes federales en Innsmouth en 1928 y la posterior desaparición de gran parte de estas familias en medio de una nebulosa de extraños sucesos. Éste es el punto de arranque del relato de Lovecraft y Derleth hace referencia a él en varias ocasiones como un antecedente histórico de ese pueblo costero. También recoge una de las citas más famosas de Lovecraft Ph'niglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah- nagl fhtaga⁴⁶⁷ ("En su morada de R'lyeh, Cthulhu muere, sueña") que se presenta como lema del núcleo de los Mitos.

La pareja Philips-Marsh decide ir más allá y reencontrarse definitivamente con

⁴⁶⁷ H. P. Lovecraft, Omnibus 3. The Haunter of the Dark, op. cit., página 425.

sus orígenes, que de acuerdo con lo encontrado en la vieja casa se hallan en la Isla de Ponapé en el Pacífico. Es un viaje de vuelta al lugar donde pertenecen. La elección de Ponapé como epicentro de la parte final de la acción parece una opción perfecta ya que encaja con la situación determinada por el Alert en su encuentro en el Pacífico con Cthulhu en *The Call of Cthulhu* de H.P. Lovecraft y, al mismo tiempo, ofrece un escenario real con reminiscencias antiquísimas. Los restos prehistóricos de Ponapé son de los más antiguos y enigmáticos del mundo. Aparte de una ciudad y un centro de ceremonias de más de 5.000 años, el elemento más peculiar es Nam Madol, una curiosa construcción de 92 plataformas en un lago rodeadas por canales de construcción humana cuyos orígenes se pierden en la memoria de los hombres de la zona.

El final *The Seal of R'lyeh* no es en absoluto "horrible" y aunque se asemeja al de *The Shadow over Innsmouth* la sensación de inquietud está mucho más mitigada, sustituida casi por una placentera sensación de nueva vida.

Los antecedentes de *The Shadow over Innsmouth* no solo no empañan la valía de este relato de Derleth sino que sirven como referente histórico de tal forma que se alarga el continuo creado por Lovecraft, mostrando el mejor Derleth cthulhuniano que lejos de plagiar o aprovecharse de las creaciones de Lovecraft, las extiende y las amplía enriqueciéndolas con su propio valor personal.

Beyond the Threshold sigue fielmente la línea marcada por el estilo de Lovecraft y en la que Derleth se demuestra un excelente discípulo. La ambientación esta vez corresponde nuevamente a las zonas boscosas más profundas de Wisconsin aunque con referencias e indicaciones originales a Arkham e Innsmouth, dos de los míticos lugares lovecraftianos de Massachusetts. Este relato representa una prolongación de la obra de Lovecraft en el más estricto sentido de la palabra ya que Derleth sigue fielmente los patrones establecidos por Lovecraft en la mayoría de sus relatos y apenas introduce características propias, si acaso algo más de diálogo, una mayor concreción en las referencias nominales y topográficas enmarcadas dentro de los Mitos y una mayor definición de lo que constituyen los Mitos como marco global.

Tanto la ambientación, a lonely house deep in the forest places of northern Wisconsin,⁴⁶⁸ como los personajes participantes (tres hombres de amplios conocimientos) representan el estereotipo de esta clase de relatos de Lovecraft. La línea argumental también sigue el estilo lovecraftiano al desarrollar una búsqueda intelectual de una puerta hacia otra dimensión a través de una compleja carta legada por un pariente lejano procedente de Innsmouth, that strange dark town, on the Massachusetts coast,⁴⁶⁹ en la que se hace referencia a elementos primordiales como Itzhaqua, Deiger y Hastur. Esta estructura se completa con tres elementos sensoriales que aparecen redundantemente en las obras de Lovecraft y de Derleth. En primer lugar y como elemento físico central en la casa, aunque con implicaciones visuales y sensitivas, un enorme y sugerente cuadro de un paisaje del norte.

En segundo lugar, la aparición de una obsesiva y preciosa música de flautas que parece anunciar la llegada de alguien. Y en tercer lugar, la referencia a un peculiar ser procedente de esas mismas apariciones. Ciertamente, hay que significar que

⁴⁶⁸ August Derleth, *Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit., página 191.

⁴⁶⁹ August Derleth, op. cit., página 193.

Derleth no insiste demasiado en la perversidad de estos elementos sensoriales que incluso llegan a aparecer como atractivos y, en este sentido, su caracterización parecer acercarse más a *The Music of Erich Zann* que a otros relatos de Lovecraft en los que estos elementos son ya un presagio horrible de lo que anuncian.

La contextualización que hace Derleth en este relato dentro de los *Mitos* es algo así como una continuación lovecraftiana de *The Wendigo* de Algernon Blackwood. Esta mítica criatura del autor inglés aparece en los *Mitos* referida también como *Ithaqua* o *the wind-walker*, elemento aéreo dentro de los *Mitos* (junto con *Leiger* y *Hastur*) al que tradicionalmente los indios de la zona de Manitoba en Canadá han asociado a la desaparición de humanos. Además, incluye diversas referencias a los textos clásicos de los *Mitos* (*Necronomicon*, *Book of Eibon*, *Pnakotic Manuscripts*, *R'lyeh Text*, éste último creado por el propio Derleth) entre los cuales se encuentra también *The Outsider and Others* de H.P. Lovecraft⁴⁷⁰. Ya partir de esta referencia bibliográfica Derleth se aventura incluso a poner en boca de sus personajes comentarios específicos sobre Lovecraft:

"The man had a good imagination," I said.

'Had! Is he dead, then?'

'Yes, three years ago,'

'Alas! I had thought to learn from him...'

'But surely, this fiction...' I began.

He stopped me. 'Since you have offered no explanation of what took place in Innsmouth, how can you be so sure that this narrative is fiction?'"⁴⁷¹

Todo este diálogo entre abuelo y nieto se refiere directamente a la figura real de Howard Phillips Lovecraft que, de esta forma, aparece en la narración como un personaje más de ficción. Difícilmente se puede realizar un mejor homenaje para un autor que el que sus discípulos le permitan vivir en su propio mundo.

En cualquier caso, lo que el anciano deseaba aprender de Lovecraft era la forma de traspasar el umbral que conduce a un más allá incierto pero subyugante para aquellos a los que el más acá les resulta insuficiente o agobiante. Una de las frases que Derleth pone en boca de Josiah Awwyn parece definir de una forma amplia y generalizadora el espíritu del cual están impregnados los *Mitos* de Cthulhu, "...somewhere there must exist a threshold..."⁴⁷² Muchos elementos de los *Mitos* están fundamentados sobre esta idea de que, partiendo de la base de que existen otras dimensiones u otros mundos, debe de haber una forma de comunicación que permita a los humanos traspasar los límites de la realidad.

Desde luego, en este contexto está claro que ese pasillo ya existe para los seres poderosos que pueden aparecer en nuestro mundo invocados por sus adoradores para ofrecerse sacrificios, llamados por algún profesor medio loco que intenta contactar con ellos o por su propia voluntad. Y, evidentemente, si el pasillo funciona en una dirección, lo que Derleth indica es que puede funcionar también en la otra. Eso es lo que parece conseguir Awwyn y lo que, en última instancia, acaba

⁴⁷⁰ Recuerdese que fue la primera antología de Lovecraft que apareció bajo el sello creado por August Derleth, *Arkham House*.

⁴⁷¹ August Derleth, op. cit., pp. 198-199.

⁴⁷² August Derleth, op. cit., página 199.

destruyéndose.

Paralelamente al propio desarrollo de la narración Derleth realiza esporádicas pero constantes referencias globales a los Mitos que ofrecen mucho interés por sí mismas ya que no son la mera especulación de un autor moderno de los Mitos que continúa las creaciones de los maestros de Weird Tales sino que proceden de una persona que mantuvo un intensísimo contacto literario con Lovecraft y que fue capaz, probablemente gracias a su mayor estabilidad personal y emocional, de recoger de forma organizada todo el pensamiento de su maestro cristalizándose de un modo más objetivo.

El siguiente texto es uno de los párrafos de Beyond the Threshold que mejor recoge estas ideas globales de Derleth (probablemente tomadas de Lovecraft) sobre los Mitos de Cthulhu:

"...powerful Ancient Ones, elder beings of unbelievable evil, old gods who once inhabited the earth and all the universe as we know it now (...) Cthulhu, potent leader of the forces of the waters of earth; Yog-Sothoth and Tsathoggua, dwellers in the depths of earth; Lloigor, Hastur, and Ithaqua, the Snow-Thing and Wind-Walker, who were the elementals of air".⁴⁷³

Las características de la narrativa cthulhuniaca de Derleth pasan por un seguimiento de las ideas elaboradas inicialmente por Lovecraft y por una falta, en consecuencia, de independencia absoluta del maestro. En esto, la obra de Derleth se diferencia notablemente de los trabajos de Clark Ashton Smith y Robert E. Howard puesto que éstos, aun participando en los Mitos lo hicieron de forma absolutamente diferenciada y con sus propias líneas narrativas. Esta originalidad es la que le falta a los relatos de Derleth que, pese a todo, son excelentes continuaciones, ampliaciones e incluso compilaciones de relatos previos de Lovecraft, de ideas de éste o de meras especulaciones teóricas sobre los Mitos.

Pero August W. Derleth fue abriendo progresivamente una puerta que permitió al mundo literario valorar la figura de Lovecraft, sin tener en cuenta las nimiedades personales y físicas que condicionaron su figura. En esto, Derleth tiene un mérito incomparable y a él hay que agradecerse, sin lugar a duda, el que la figura de Lovecraft haya perdurado no solo como artista sino que además su obra se haya convertido en un fenómeno que ha traspasado los límites de su propio autor, dando lugar a un fenómeno literario de gran relevancia para el futuro de la literatura fantástica.

4.3.2 Robert Bloch

"For the final similarity is this- Poe and Lovecraft are our two American genuises of fantasy, comparable each to the other, but incomparably superior to all the rest who follow in their wake"⁴⁷⁴

Estas palabras de Robert Bloch en un estudio sobre la relación de Poe y Lovecraft sirven también para definirle a él mismo ya que de ellas se puede deducir la

⁴⁷³ August Derleth, op. cit., página 204.

⁴⁷⁴ Robert Bloch, "Poe & Lovecraft", en: S. T. Joshi, H.P. Lovecraft: Four Decades of Criticism, Athens, Ohio, Ohio University Press, 1980, página 160.

admiración por los dos genios de la fantasía literaria estadounidense que se viene, sin duda, del conocimiento de sus lecturas y de la relación epistolar y literaria que mantuvo con Lovecraft.

4.3.2.1 Una larga y variada carrera literaria

Peró Robert Bloch (1917-1994) se diferencia de sus dos predecesores en la línea de evolución de la literatura fantástica en Estados Unidos por su extensa carrera que sólo finalizó con su muerte ya muy avanzado el siglo XX. Esa amplitud en el tiempo le permitió afrontar una diversa gama de facetas literarias, que abarcan desde la propia literatura fantástica en diversos ámbitos, como por ejemplo su novela Psycho (referencia directa para la película de Alfred Hitchcock) y sus contribuciones a los Mitos hasta sus múltiples participaciones en medios tan diversos como la televisión o revistas como Playboy.

4.3.2.2 Su relación con H. P. Lovecraft

Sin embargo, por diversos que hayan sido sus trabajos, Bloch nunca olvidó aquellas cartas que intercambió con el Lovecraft de la última década cuando sólo tenía diecisiete años. La honda impresión que causó en él la figura de Lovecraft mantuvo viva su admiración por él durante el resto de su existencia.

Cuando Lovecraft murió Bloch tenía veinte años y sus inicios literarios siguieron los pasos lógicos en alguien que incluso había colaborado literariamente ya tan joven con el entonces apenas conocido Lovecraft. En 1945 publicó su primer libro The Opener of the Way en Arkham House al mismo tiempo que Weird Tales ponía en circulación diversas colaboraciones de Bloch. A partir de ese momento, Robert Bloch mantuvo su actividad literaria prácticamente hasta su muerte en 1994, adaptándola en ocasiones según los medios que utilizaba (guiones para televisión, relatos para revistas, artículos e introducciones para diversos libros, etc.). De su producción cthulhuniaca cabe decir que se inicia a una edad muy temprana y aunque se nota la frescura y el entusiasmo en estas aportaciones también se aprecia una falta de madurez que poco a poco se iría compensando con el paso del tiempo hasta lograr un estilo propio muy característico que impregna la veintena de relatos considerados como pertenecientes a los Mitos de Cthulhu.

La línea que Bloch más sigue en cuanto a las diversas temáticas utilizadas por Lovecraft es la egipciología aunque con referencias mucho más directas que las meras insinuaciones localizadoras que utilizó Lovecraft para sus relatos situados en Oriente. Este desarrollo se caracteriza por una consideración de los antiguos dioses egipcios como representaciones verdaderas de seres extraterrestres de una civilización anterior:

"Many of Bloch's early Lovecraftian efforts were built around Egyptian mythology, with the idea that ancient Egyptian gods were modeled on really existing alien beings" ⁴⁷⁵

Sin embargo, la primera aproximación de Robert Bloch a los Mitos de Cthulhu se produciría a través de un juego literario entablado con Lovecraft, bajo la tutela de

⁴⁷⁵ Joseph Morales, *The Cthulhu Mythos: A Guide*, op. cit.

éste desde luego, y que se originó en la correspondencia que mantuvieron ambos.

4.3.2.3 La trilogía compartida

La aparición de Bloch en los *Mitos de Cthulhu* de forma inesperada y con la osadía que le otorgaban los escasos diecisiete años con los que contaba entonces supuso una apertura nueva y diferente a un movimiento que se iba consolidando como tal a través de diferentes vías de creación (ya estaban en activo Clark Ashton Smith y Robert E. Howard además de los diversos colaboradores de Lovecraft).

Robert Bloch se planteó un relato autobiográfico en el cual el narrador-protagonista busca la ayuda intelectual necesaria en un solitario y estudioso personaje de Providence. Sin citar nombres queda claro desde el principio que *The Shambler from the Stars* es una aproximación autobiográfica y literaria a los *Mitos*. Publicado en *Weird Tales* en septiembre de 1935 se mantuvo constantemente bajo la supervisión de Lovecraft, que autorizó a Bloch a que se matara literariamente en el final del relato tras realizar una invocación en latín a la obra de Ludvig Prinn *De Vermis Mysteriis*.

El comienzo del relato supone una verdadera declaración de intenciones que, curiosamente, Bloch iría cumpliendo con el paso de los años sin alejarse demasiado de estas propuestas iniciales:

"I am what I profess to be - a writer of weird fiction. Since earliest childhood I have been enthralled by the cryptic fascination of the unknown and the unguessable. The nameless fears, the grotesque dreams, the queer, half-intuitive fancies that haunt our minds have always exercised for me a potent and inexplicable delight. In literature I have walked the midnight paths with Poe or crept amidst the shadows with Machen"⁴⁷⁶

El relato progresa en este estilo introspectivo, delicado y sincero para plantear el objetivo de este aventajado adolescente (en la ficción Robert Harrison Blake, luego también protagonista en *The Haunter of the Dark* de Lovecraft) en cuanto a escribir auténtica ficción fantástica lejos de los intentos tradicionales relacionados con vampiros, hombres lobo, etc. Este primer planteamiento es en sí mismo una concepción moderna de la literatura fantástica que se estaba conformando en la década de los años treinta en Estados Unidos (con precedentes ya notables en Europa). Es un intento deliberado de alejarse de los maniqueísmos góticos previos y de adentrarse en las posibilidades aún sin explorar tanto de los recovecos de la mente humana como de los rincones más ocultos de nuestro planeta, todo ello combinado con el trasfondo del acervo folclórico acumulado durante siglos.

Y junto a ello se encuentra la admiración por los maestros inmediatamente anteriores de la ficción fantástica más tenebrosa y la búsqueda del libro maldito no solo como forma de alcanzar un conocimiento superior sino también como instrumento para la creación artística. La referencia al autor es curiosamente larga para un relato que, además, es notoriamente breve. Bloch se recrea en la propia historia de Ludvig Prinn atribuyéndose una edad imposible y unos conocimientos necrománticos adquiridos en su encarcelamiento en Siria y en sus viajes por Libia, Egipto y Alejandría.

⁴⁷⁶ Robert Bloch, *Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit., página 254.

El problema que se plantea en muchas ocasiones en este tipo de relatos, elaborados siguiendo la estructura típica de algunos de Lovecraft, es el acceso a la clave en la que se encuentra codificado el extraño volumen. En este caso se trata del latín y el propio Bloch-Blake desvela su desconocimiento de la lengua clásica por lo cual se decide a acudir a su amigo-corresponsal de Nueva Inglaterra, momento en el que Lovecraft (sin ser identificado nominalmente) aparece en la narración como personaje puramente literario:

"My friend and I sat at the table, the volume of mystery before us. His lean profile threw a disturbing shadow on the wall, and his waxen face was furtive in the pale light. There was an inexplicable air of portentous revelation quite disturbing in its potency"⁴⁷⁷

Esta curiosa descripción de Lovecraft, sin duda un tanto rudimentaria, es la única aproximación literaria directa a la persona del genio de Providence mientras éste todavía estaba vivo. Pese a sus defectos de principiante conserva un aire histórico que encaja perfectamente dentro del relato de Bloch, reproducido en las antologías cthulhuanas sin duda más por su valor como curiosidad literaria que por su calidad en comparación con otras narraciones de los Mitos.

El resto del relato deriva hacia una invocación relativamente casual a los seres del exterior a través de un ritual tomado de *De Vermis Mysteriis*, lo cual produce la aparición de un monstruo que acaba con la vida de Lovecraft en una escena con toques de vampirismo:

"My friend was shrieking now; his screams blended with that gleeful, atrocious fighter from the empty air. His sagging body, dangling in space, bent backward once again as blood spurted from the torn neck, spraying like a ruby fountain. That blood never reached the floor. It stopped in midair as the laughter ceased, and a loathsome sucking noise took its place (...) I realized that that blood was being drained to feed the invisible entity from beyond!"⁴⁷⁸

En diciembre de 1936, un año después, Lovecraft publica en *Weird Tales* *The Haunter of the Dark*,⁴⁷⁹ con una dedicatoria explícita a Robert Bloch y finalmente esta especial trilogía se cierra con *The Shadow from the Steeple*, de Robert Bloch, que es una continuación de los dos relatos anteriores pero con notables diferencias.

En primer lugar, hay que señalar que éste es un trabajo de madurez de Robert Bloch escrito más de quince años después del relato de Lovecraft y con connotaciones muy diferentes.

Bloch diseña una historia que prolonga en el tiempo y en el argumento la contestación de Lovecraft a aquel primer relato juvenil suyo. La modernidad impregna desde el primer momento *The Shadow from the Steeple* tanto por el estilo utilizado como por los elementos que la componen.

La situación inicial demuestra el avance logrado por Bloch en su carrera

⁴⁷⁷ Robert Bloch, op. cit., página 260.

⁴⁷⁸ Robert Bloch, op. cit., página 263.

⁴⁷⁹ Véase al apartado 4.1.5 de esta Tesis Doctoral.

literaria:

"William Hurley was born an Irishman and grew up to be a taxicab driver -therefore it would be redundant, in the face of both of these facts, to say that he was garrulous" ⁴⁸⁰

Una situación común y cotidiana, el trayecto en taxi de un personaje soportando el menétego irritado del conductor, sirve como introducción de lo que sigue a continuación. Esta forma de plantear el argumento muestra un Robert Bloch alejado ya de esos primeros esbozos literarios esados aunque un poco torpes. Demuestra un dominio natural y desenvuelto para el relato corto fantástico junto con una actitud moderna para introducir situaciones dinámicas. De esta forma, se puede comprobar que los Mitos de Cthulhu, como marco referencial, pueden servir como tema literario con el paso de los años sin perder vigor ni energía.

Con esa perspectiva que le permitía el tiempo y que es fundamental para entender todo el contenido del relato, dado que la fecha de publicación es 1950, es decir, después de la 2ª Guerra Mundial, del holocausto nuclear, en el inicio de la Guerra Fría y en pleno desarrollo de la carrera armamentística con rápidos avances tecnológicos, Robert Bloch realiza un avance importantísimo para los Mitos de Cthulhu, ya que siendo uno de los corresponsales de Lovecraft todavía escribe historias de los Mitos en una situación histórica muy diferente y con una visión global de lo que son en esencia los Mitos que supera todos los conceptos previos.

Robert Bloch entiende completamente la mitología cthulhuniaca y su verdadero sentido. Al igual que ya anticipé Arthur Machen (al plantear que la historia moderna está corrompida por la falsa asunción de que el bien venció al mal según la concepción cristiana), Robert Bloch es capaz de explicar, con un sentido solo permitido a los grandes visionarios, por qué los hombres son capaces de crear tanto mal. Los Mitos de Cthulhu no quedan como un movimiento aislado sino que pasan a formar parte del devenir de esa historia oculta que permanece a retazos en el folclore de los pueblos.

En el fondo del planteamiento de The Shadow from the Steeple subyace una visión profunda del desarrollo del bien y del mal en la humanidad; es una especie de respuesta a esa complicada pregunta sobre el origen del mal en el hombre. La resolución es eficaz y convincente y aporta una perspectiva globalizadora a este tema. Bloch no se cuestiona la posibilidad de que el mal sea inherente al ser humano sino que plantea que agentes externos, en este caso Nyarlathotep, influyen decisivamente en la conducta humana en general:

"...an entity that is moving quickly and cunningly to bring destruction to all mankind. It was you who turned "scientist" and insinuated yourself into the proper circles, hinting and prompting and assisting foolish men into their sudden "discovery" of nuclear fission. When the first atomic bomb fell, how you must have laughed! And now you've given them the secret of the hydrogen bomb, and you're going on to teach them more, show them new ways to bring about their own destruction" ⁴⁸¹

⁴⁸⁰ Robert Bloch, op. cit., página 292.

⁴⁸¹ Robert Bloch, op. cit., pp. 311-312.

En cierta forma este tipo de teorías puede servir también como calmante para la conciencia humana en una época como la década de los años cincuenta en la que las recientes experiencias de la 2ª Guerra Mundial habían planteado a muchos pensadores cuestiones terribles sobre la condición humana y sobre nuestra capacidad para destruir sin remordimientos a nuestros semejantes.

El marco literario que Robert Bloch presenta para encuadrar esta teoría sobre el origen del mal en la humanidad es una excelente disposición de varios elementos de los Mitos de Cthulhu de tal forma que éstos no solo sirven como medio para plantear el tema sino que además resultan notablemente engrandecidos por la calidad de la narración. Bloch parte de una combinación de hechos reales (como por ejemplo la utilización de la correspondencia entre los tres amigos relacionados como medio de comunicación y la correspondencia con personajes y relatos reales) con hechos ficticios para establecer los antecedentes de la situación planteada.

El punto de origen es The Hunter of the Dark de H.P. Lovecraft, y los sucesos que en esa historia vive Robert H. Blake (representación literaria del propio Bloch). La referencia a este relato ocupa la parte central de The Shadow from the Steeple y sirve como antecedente, creando al mismo tiempo un juego literario con diversas ramificaciones ya que tanto el relato como el autor citados son originales y, si bien los contenidos son ficticios, Bloch intenta asimilarlos a la realidad como origen de la historia actual.

Al igual que hizo Bloch en The Shambler from the Stars, Lovecraft aparece en esta narración como personaje aunque en esta ocasión se le nombra directamente y las circunstancias son mucho más claras y concretas. Literariamente, Bloch llega a dudar de las causas naturales de la muerte de Lovecraft planteando una posible intervención de fuerzas extrañas y malignas que acabaren con la vida del maestro de Providence porque éste había llegado a saber demasiado:

"Oh, Lovecraft knew what he was writing, and Blake recognized you, too. And they both died. I suppose you'll try to kill me now..."⁴⁸²

Pero no solo se trata de la referencia directa a H.P. Lovecraft sino que también se puede encontrar en esta narración una referencia directa tanto al Círculo de Lovecraft como a los Mitos, lo cual demuestra que en los quince años que van desde la publicación de The Hunter of the Dark hasta este relato el movimiento literario como tal ha tomado forma y lo que fue una experiencia espontánea ha demostrado ya su solidez y su coherencia.

Esto se evidencia además en el hecho de que Bloch, miembro original de la primera generación de los Mitos supo adaptarse a los nuevos tiempos incluyendo en sus relatos no solo hechos y personajes modernos (la bomba atómica, la fisión nuclear y Einstein⁴⁸³, por ejemplo) sino técnicas narrativas más actualizadas.

De hecho, The Shadow from the Steeple tiene un cierto aire de relato de espías

⁴⁸² Robert Bloch, op. cit., página 313.

⁴⁸³ Ya anteriormente Lovecraft, Derleth y Belknap Long habían citado a Einstein pero el contexto postnuclear de Bloch es mucho más concreto y realista.

durante la Guerra Fría. Las técnicas de investigación empleadas son más acordes con las de un servicio de inteligencia que con las utilizadas tradicionalmente por los profesores y académicos Lovecraftianos, desde luego mucho más filológicas. En esto Bloch no se desmarca del todo ya que cita *De Vermis Mysteriis*, *Liber Ivonis* y la versión española en latín de 1622 del archifamoso *Necronomicon*⁴⁸⁴. Pero estas referencias sirven simplemente como adorno a la narración y no como elementos propios con un sentido dinámico dentro del relato. Este lugar es ocupado por la investigación detectivesca en un estilo propio ya de la incipiente década de los años cincuenta que había nacido.

Pero el motivo central y principal de este relato es la transición en la concepción de los Mitos como un movimiento ya formado con una entidad y unas características propias y todo ello dentro de la propia dinámica literaria de la narración:

"All three of them had extraordinary access to a bulk of written material dealing with ancient legend and superstition. Ironically enough, the use to which they put their knowledge was limited to excursions into so-called 'fantasy fiction' but none of them, in the light of their own experience, could wholly join their reading audience in scoffing at the myths of which they wrote"⁴⁸⁵

El final de *The Shadow from the Steeple* demuestra el dominio que había alcanzado Robert Bloch en el campo de la ficción fantástica dejando un cuadro de hondas sutilezas con una especial inquietud sobre el funcionamiento real del mundo que nos rodea. La utilización de textos del propio Lovecraft sobre Nyarlathotep para alcanzar la clave de lo que había sucedido quince años antes y para descubrir la verdadera identidad del profesor Ambrose Dexter es un alarde de magistral inspiración literaria que hace de las propias palabras de Lovecraft parte consustancial de los Mitos.

4.3.2.4 Narraciones cthulhonianas

Aparte de esta trilogía compartida, Bloch escribió diversos relatos de inspiración egipcia, otros situados en Nueva Inglaterra e incluso una novela, *Strange Eons*, con diferentes resultados en cuanto a calidad literaria se refiere. Se puede decir que los amplios periodos que separan unas obras de las otras hacen que la aportación cthulhuniana de Bloch a los Mitos contenga un cierto grado de irregularidad.

De entre los relatos situados en Nueva Inglaterra se puede destacar *Notebook found in a Deserted House*, que adopta un enfoque diferente al situar como narrador a un niño de doce años, Willie Osborne, que relata en un cuaderno su solitaria experiencia con un shoggoth en los profundos bosques de la zona. Sus antecedentes familiares y su solitaria educación determinan su infancia de tal forma que nunca llega a ir al colegio y pasa la mayor parte del tiempo en los bosques que rodean la aislada granja de donde van desapareciendo todos sus familiares en lo que parecen ser sacrificios humanos en fechas determinadas como Halloween o el Sabbath.

En cierta forma, el relato está construido basándose en la manera escandinava de narrar las desapariciones de niños por obra de los trolls o de otros pueblos horribles. El bosque actúa como muro infranqueable que separa al niño de su salvación y los

⁴⁸⁴ Robert Bloch, op. cit., página 308.

⁴⁸⁵ Robert Bloch, op. cit., página 299.

humanos aparecen como seres indefensos a merced de seres monstruosos.

Bloch intenta reproducir la forma de expresión de un niño, adaptando el lenguaje a las circunstancias concretas del caso:

"Grandma use to tell me about it when I was just a little shaver. That's who I lived with, Grandma on account of my real folks being dead. Grandma was the one who taught me how to read and write. I never been to a regular school"⁴⁸⁶

Los sacrificios humanos son el tema central del relato tratado desde la perspectiva de la narración escrita de un niño que finalmente va a ser raptado.

Se trata de una de esas pequeñas piezas del enorme mosaico de acontecimientos que reflejan la representación del mal en el mundo. Cada uno es individual pero entre todos componen una imagen general con coherencia y sentido. La valía de estos pequeños detalles responde al hecho de que ensazan las tradiciones folclóricas más arraigadas, muchas veces procedentes de leyendas orales muy extendidas, con teorías y fenómenos mucho más amplios.

Notebook found in a Deserted House pertenece a esa serie de narraciones que desde Lovecraft sitúan la acción en granjas solitarias de los bosques de Nueva Inglaterra. La dinámica de la persecución y desaparición de los humanos impregna todos ellos. En este caso, la solución final, llena de pavor e impotencia deja un amargo sabor que nos lleva a pensar en lo limitada que es la capacidad humana en relación con las grandes fuerzas que operan en el cosmos y frente a las cuales nosotros no somos más que una insignificante raza.

Robert Bloch nunca trabajó intensamente en los Mitos de Cthulhu y sus aportaciones son dispersas y, en cierta forma, inconexas. Algunas se pueden agrupar en torno a la mitología egipcia y otras son simplemente exploraciones dentro de esta temática a la que Bloch nunca dedicó sus esfuerzos literarios principales. Apesar de ello, desde su relación con Lovecraft, siempre tuvo presente los Mitos como una vía de expresión artística. La relación de los títulos asociados con los Mitos es la siguiente:

Black Bargain	Brood of Bubastis
The Creeper in the Crypt	The Dark Demon
The Faceless God	Fane of the Black Pharaoh
The Grinning Ghoul	The Black Kiss
The Mannikin	The Eyes of the Mummy
The Opener of the Way	The Secret of Sebek
The Sorcerer's Jewel	The Suicide in the Study
Terror in Cut-Throat Cove	
The Secret in the Tomb	The Unspeakable Betrothal,

y finalmente Strange Eons, el intento más tardío y extenso de Bloch en los Mitos de Cthulhu. En formato novela, Bloch intenta una aproximación completa y directa a los Mitos aunque el resultado no es muy satisfactorio al situarse fuera del formato utilizado en el resto de sus trabajos dentro de los Mitos.

⁴⁸⁶ Robert Bloch, op. cit., pp. 316-317.

4.3.3 Frank Belknap Long

Nacido en 1903 en Nueva York, su obra se centra prácticamente en su totalidad en la literatura fantástica. Su relación con Lovecraft y con el Círculo de escritores, colaboradores y amigos que se formó en torno a él determinó su carrera literaria y sus contribuciones a los Mitos. Fue corresponsal, amigo y colaborador de Lovecraft hasta su muerte y, además, trabajó intensamente en Weird Tales, en la que publicó sus cuentos cthulhuanos más valiosos, y en Arkham House, donde apareció su primera compilación de historias bajo el título de The Hounds of Tindalos.

4.3.3.1 Su participación en el Círculo de Lovecraft

Al igual que Lovecraft animaba a sus amigos-escritores a leer y redactar, el propio Long también sugirió a Lovecraft la lectura de science-fiction en la que él ya había trabajado. Esta es una característica indudable de la obra de Long que aporta una vertiente diferente a los Mitos al introducir en ellos elementos de la ficción científica que ya empezaban a surgir en aquella época (década de los años veinte) en Estados Unidos. Los conceptos sobre la relatividad del tiempo, las dimensiones variables de nuestro entorno, etc., definen el comienzo de este género y, de hecho, Lovecraft aceptó algunos de estos conceptos.

Su obra ha quedado recogida en varios libros de relatos entre los que destacan The Goblin Tower, The Day of the Robot, Mars is my Destination y The Horror from the Hills, además de varios libros de poemas. Su figura literaria en el amplísimo espectro de la literatura estadounidense de este siglo no es muy significativa aunque, sin embargo, sí tuvo una destacada participación en los Mitos, no por la cantidad de su obra sino por su figura indiscutible en el Círculo de Lovecraft desde el principio así como por la relevancia de sus pocos relatos relacionados con los Mitos.

Sus exploraciones en el mundo del horror fantástico han sido diversas pero su participación en los Mitos de Cthulhu, en la vertiente creativa, quedó limitada a la elaboración de una variante del famoso Necronomicon (John Dee's Necronomicon: A Fragment) y a cinco relatos y una novela. Los cinco relatos son, a saber:

<i>The Hounds of Tindalos</i>	<i>When Chaugnar Wakes</i>
<i>The Space Eaters</i>	<i>On Icy Kinarth</i>
<i>Gateway to Forever</i>	

La novela, The Horror from the Hills está basada en un sueño de Lovecraft que finalmente éste no desarrolló y que cedió a Long para que lo convirtiera en literatura de ficción.

4.3.3.2 Su obra dentro de los Mitos de Cthulhu

Aunque reducida en cuanto a su extensión, algunos relatos de Frank Belknap Long no desmerecen en absoluto los mejores logros de los Mitos de Cthulhu. Sin duda, el trabajo más brillante de Long es The Hounds of Tindalos, una pequeña joya maestra de la literatura fantástica que, probablemente, por haber sido elaborada por un autor menor dentro del género no ha recibido a nivel general una atención más específica. Y

sin embargo, Long alcanza un grado de brillantez y sofisticación literaria excepcional.

El tema subyacente en *The Hounds of Tindalos* es la relatividad de la ciencia y de sus avances, especialmente en conexión con las posibilidades que ofrecen las dimensiones para traspasar nuestra realidad y alcanzar otros mundos que bien pueden ser externos o que pueden tratar con la materialización de los sueños más terribles de nuestras mentes. Este tipo de experimentación geométrica y psicológica es una de las aportaciones más innovadoras de los Mitos a la literatura fantástica. No existen ejemplos previos de acercamiento a la narración literaria de estos viajes trascendentales en busca no tanto de mundos en otros planetas (la línea argumental más importante de la segunda mitad del siglo XX) como de la definición de nuestra verdadera realidad y de nuestros límites en los ámbitos mental y dimensional.

La escenificación inicial se limita a una estancia en la que el escritor ocultista Halpin Chalmers y un amigo, al mismo tiempo narrador y testigo, experimentan una droga cuyas propiedades básicas consisten en permitir al que la toma separarse de nuestra realidad e iniciar un viaje desconocido hacia otro tiempo y otra dimensión. La escena inicial consiste en la llegada del narrador a la habitación y en una conversación teórica sobre los avances de la ciencia en la que se relativizan los conceptos mayoritariamente aceptados:

"We are just discovering now (...) that the old alchemists and sorcerers were two thirds right, and that your modern biologist and materialist is nine-tenths wrong"⁴⁸⁷

El tiempo como elemento unificador del pasado, del presente y del futuro se convierte en la obsesión de Chalmers⁴⁸⁸. El modo de controlarlo consiste en una antigua y desconocida droga china capaz de transportar la mente del que la toma a la cuarta dimensión de nuestro espacio. Existe en la narración un rechazo explícito a la lentitud y al materialismo probatorio de la ciencia moderna que, de alguna forma, lo que ha logrado en este siglo ha sido limitar la realidad en lugar de ampliarla.

Una visión global del mundo puede mostrar como se han traspasado las fronteras de la atmósfera e incluso del sistema solar; pero también es verdad que los mundos espirituales de los que ahora dispone el hombre moderno son mucho más limitados. La necesidad de disponer de pruebas fehacientes para aceptar cualquier elemento espiritual hace que incluso las religiones hayan perdido sus fundamentos más esenciales. La literatura fantástica, tan proclive a asumir e integrar todos los fenómenos "sobrenaturales" derivados mayormente del folclore popular, sirve como válvula de escape para el planteamiento de teorías no válidas dentro de un marco científico:

"Time is merely our imperfect perception of a new dimension of space. Time and motion

⁴⁸⁷ Frank Belknap Long, "The Hounds of Tindalos", *Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit., página 97.

⁴⁸⁸ En este punto las referencias a muchas otras obras de la literatura fantástica relacionadas con el tiempo son diversas y notables; tal vez las más próximas a este relato de Long sean *The Shadow out of Time* de Lovecraft, *Ubbi-Sathla* de Clark Ashton Smith y, en un estadio más alejado y con otro trasfondo, *The Time Machine* de H.G. Wells.

are both illusions. Everything that has existed from the beginning of the world exists now. (...) We cannot perceive their existence because we cannot enter the dimension of space that contains them. Human beings as we know them are merely fractions, infinitesimally small fractions of one enormous whole. Every human being is linked with **all** the life that has preceded him on this planet. All of his ancestors are parts of him. Only time separates him from his forebears, and time is an illusion and does not exist"⁴⁸⁹

La droga transporta a Chalmers a la cuarta dimensión, alcanzando un estado de percepción en el que aparece ante él esa "enormous whole" de la que hablaba. La conexión oriental aparece de forma clara y el autor hace una emotiva reflexión sobre las posibilidades del Tao, "la fuerza más misteriosa en el mundo". La referencia a Lao Tze (que también se repite en Gateway to Forever) es un elemento único dentro de los autores de los Mitos, que a veces disponen localizaciones o denominaciones orientalistas pero que son, mayoritariamente, de tradición cultural hondamente occidental.

El objetivo final del protagonista es lograr ver lo que nadie ha visto, el principio y el final de todas las cosas, el espacio vacío en el que el tiempo es un factor sin sentido y en el que todas las cosas son simultáneas. En definitiva, se trata del ansia de conocimiento que ha movido, mueve y moverá a muchos humanos. Un tema recurrente en los Mitos de Cthulhu y en la literatura fantástica pero que adopta en este relato una perspectiva diferente, original e innovadora, convirtiéndose en único. En primer lugar, porque ofrece una visión global y simultánea del devenir de la humanidad:

"I see everything. All of the billions of lives that preceded me on this planet are before me at this moment. I see men of all ages, all races, all colours. They are fighting, killing, building, dancing, singing. They are sitting about rude fires on lonely grey deserts, and flying through the air in monoplanes. (...) I watch the migrations from Atlantis. I watch the migrations from Lemuria. I see the elder races - a strange horde of black dwarfs overwhelming Asia, and the Neandertalers (...) I perceive everything **simultaneously**. I perceive everything from all sides; (...) I exist in all men and all men exist in me. I perceive the whole of human history in a single moment, the past and the present".⁴⁹⁰

Y en segundo lugar, porque introduce un elemento especialmente peculiar no solo dentro de los Mitos sino en toda la literatura fantástica. Los Hounds of Tindalos son una de las representaciones del horror psicológico más excepcionalmente logradas y superan con mucho todos aquellos terrores góticos no tan lejanos. En estos dos sentidos, este relato es especialmente moderno tanto por su perspectiva de la historia de la humanidad como por la utilización de la psicología para alcanzar los miedos más profundos de nuestro subconsciente común como especie.

Según Long, estos seres no tienen descripción posible y ya han sido mencionados esporádicamente en ciertas representaciones griegas. En todo caso, lo que Chalmers siente con más intensidad es su respiración, el hecho de que han oído su rastro y de que van a seguirle hasta su dimensión a través de los ángulos por los que se mueven. Pertenecen al horror infinito de otra dimensión, a la propia esencia

⁴⁸⁹ Frank Belknap Long, op. cit., página 99.

⁴⁹⁰ Frank Belknap Long, op. cit., pp. 102-103.

negativa de la existencia:

"They are that which in the beginning fell away from cleanliness. Through the deed they became bodies of death, receptacles of all foulness. But they are not evil in our sense because in the spheres through which they move there is no thought, no moral, no right or wrong as we understand it"⁴⁹¹

En un desesperado intento de salvación, el perseguido tapa todos los ángulos de la habitación en la que se encuentra para cerrar el camino a los terribles sabuesos pero, finalmente, un temblor de tierra les deja paso.

El relato finaliza con tres recortes de periódico y con el informe de un biólogo. El último de los recortes es una breve reseña del propio fallecido en la que da indicios de los límites que había logrado traspasar:

"Perhaps in another dimension there is a **different** force from that which generates our life. Perhaps this force emits energy, or something similar to energy, which passes from the unknown dimension where it is and creates a new form of cell life in our dimension. (...) I have talked with the Doels. And in dreams I have seen their maker"⁴⁹²

Al igual que Arthur Machen creó en The White People los Dols, que serían posteriormente adaptados a los Mitos de Cthulhu en diferentes formas (bholes, dholes, Dhols, doels), los hounds of Tindalos de Frank Belknap Long también pasaron a formar parte de ese universo, siendo utilizados por Lovecraft (The Whisperer in Darkness)⁴⁹³, Derfeth (The Lurker at the Threshold) y Henry Hesse (The Guardian of the Book).

En una línea argumental similar, The Space Eaters explora nuevamente la aparición de entidades ajenas a nuestro mundo que interfieren en la vida de los humanos. Estas entidades, al igual que los sabuesos de Tindalos, no pertenecen a un orden cósmico concreto, ni se pueden asociar a las fuerzas del mal tradicionalmente utilizadas en los Mitos. Frank Belknap Long se sentía enormemente atraído por las posibilidades de conexión entre las diferentes dimensiones y planteaba la existencia de diferentes formas de vida (y de horror) fuera de nuestra dimensión.

El planteamiento de la narración sigue el patrón de The Hounds of Tindalos. Dos amigos conversan sobre las posibilidades de trascender la realidad y de los intentos por lograrlo. Uno de ellos, desde luego el que tiene este sentido de percepción más desarrollado, es autor de literatura fantástica. En este punto, Long pone en boca de su personaje una disertación sobre la literatura de horror precedente que por su extensión y por su trivialización de los grandes maestros resulta interesante:

"There is something prosaic (...) about even the best of the classic tales of mystery and terror. Old Mrs. Radcliffe, with her hidden vaults and bleeding ghosts; Maturin, with his allegorical Faustlike hero-villains (...); Edgar Poe, with his blood-clotted

⁴⁹¹ Frank Belknap Long, op. cit., pp. 106-107.

⁴⁹² Frank Belknap Long, op. cit., página 113.

⁴⁹³ Véase el apartado 4.1.3.1. de este estudio.

corpses, and black cats (...); Hawthorne, with his amusing preoccupation with the problems and horrors arising from mere human sin (...)- Algernon Blackwood, who invites us to a feast of the high gods (...); Bram Stoker, with his vampires and werewolves (...); Wells with his pseudo- scientific bogies, fish- men (...)"⁴⁹⁴

Lo que se plantea a continuación, aunque es necesario obviar los matices propios de la personalidad histriónica del personaje que llega a menospreciar de forma exagerada la obra de estos autores, es que la mayoría de los maestros citados han tratado con horrores de la sangre y, según la teoría de este personaje, si los humanos estamos hechos de carne y sangre es lógico que sintamos miedo ante la putrefacción y degradación de nuestros componentes. Al igual que es lógico sentir pavor en las profundidades de los bosques porque, al fin y al cabo, allí pasamos como raza nuestras primeras épocas, viviendo en la indefensión ante las enormes criaturas que acechaban.

Son, pues, horrores naturales para los seres humanos y, por lo tanto, es bastante lógico que nos provoquen miedo y terror. Lo que el protagonista de The Space Eaters busca es un horror superior, no dependiente de nuestro acervo cultural o de nuestro pasado genealógico. La procedencia de ese miedo tiene que ser necesariamente el espacio exterior a través de unas entidades que sean completamente desconocidas para nosotros.

En el fondo, lo que pretende Long es hacer realidad aquella celebre afirmación de H.P. Lovecraft que afirmaba que el miedo más poderoso y profundo es el miedo a lo desconocido ⁴⁹⁵. En torno a esta aseveración giran, por lo general, los Mitos en una búsqueda por explorar nuevos horizontes tanto de nuestra realidad como de nuestro subconsciente pero siempre intentando traspasar los límites establecidos para ver más allá.

Las matemáticas son el medio para establecer ese contacto. En esto Long llega más lejos que ningún otro autor de los Mitos, dado que sus afirmaciones pseudocientíficas son la base para el entendimiento de lo que plantea en sus relatos:

"It is absurd to say that mathematicians have not discovered the fourth dimension. They have often glimpsed it, often approached it, often apprehend it, but they are unable to demonstrate it. I know a mathematician who swears that he once saw the sixth dimension in a wild flight into the sublime skies of the differential calculus" ⁴⁹⁶

Y de repente, el relato gira desde esta posición teórica hacia un desarrollo dinámico en el que aparece la acción que representa la práctica de lo que anteriormente se había explicado. En este caso, el enlace no es, literariamente, lo suficientemente fluido y se nota una ruptura demasiado forzada entre ambos planos (teórico y práctico) de la narración.

⁴⁹⁴ Frank Belknap Long, op. cit., página 116.

⁴⁹⁵ Con esta cita se abre el estudio literario de Lovecraft *Supernatural Horror in Literature*, véase el apartado 3.2.4.1. de este estudio.

⁴⁹⁶ Frank Belknap Long, op. cit., página 118.

A diferencia de The Hounds of Tindalos, el herrer que aparece en Mulligan Wood no proviene de la mente sino del espacio, y existe, por lo tanto, una materialización física aunque no claramente definida.

Aunque este relato carece de la coherencia y la intensidad narrativas de las obras maestras de los Mitos sí se pueden observar en él los rasgos propios de la narrativa de Long centrada en torno a planteamientos matemáticos y dimensionales que sirven de lanzadera para atravesar las fronteras del mundo tanto físico como mental.

4.4 La primera generación de autores de los Mitos de Cthulhu: los acompañantes ocasionales.

A pesar de que se podría decir que el inicio del Círculo de Lovecraft data de las primeras reuniones del Kalem Club neoyorquino (formado por Frank Belknap Long, Reinhart Kleiner y McNeill) y de su posterior ampliación ya en torno a la figura de Lovecraft, la progresiva difusión de los trabajos de fundamentalmente Howard, Smith y Lovecraft fue atrayendo a jóvenes creadores a este espacio abierto de exploración literaria en lo fantástico.

La mayoría de ellos realizaron breves aproximaciones para luego dedicarse a sus tareas principales pero el hecho de que en algún momento de su carrera literaria dedicaran sus esfuerzos a los Mitos contribuyó a que éstos se conformaran como un movimiento literario en el que existieron figuras centrales, figuras más próximas y colaboradores más distantes. Éste es el caso del californiano Henry Kuttner.

4.4.1 Henry Kuttner (1914-1958)

Por su fecha de nacimiento, Henry Kuttner perteneció a la misma generación que Robert Bloch e incluso que August Derleth. Con el primero trabajó literariamente en lo que se podría considerar como una extensión de esas múltiples colaboraciones que tuvieron los autores de los Mitos y que en un principio partieron de la figura de Lovecraft pero que, posteriormente, se fueron extendiendo al resto de los participantes. Esta conexión entre Kuttner y Bloch no es casual ni por su interés por lo fantástico y lo sobrenatural ni por su origen ya que ambos fueron judíos. De hecho, esta procedencia común los unió y sirvió para que su amigo y corresponsal común Lovecraft eliminara en cierta forma sus prejuicios contra los no anglosajones.

Además, entre ambos, crean un personaje original en los Mitos, el ocultista Michael Leigh, que aparecerá en The Black Kiss, relato en colaboración de ambos, y en The Salem Horror, del propio Kuttner.

Sin duda, su temprana muerte evitó que desarrollara una carrera literaria más prolongada y fructífera, aunque ya en 1946 publicó su primera novela completa The Brass Ring. Con anterioridad había publicado diversos trabajos más cortos en las revistas especializadas del momento, casi siempre en el ámbito del horror y de lo fantástico. Vivió los últimos y creativos años de H.P. Lovecraft y los primeros y fervorosos impulsos de los Mitos de Cthulhu; se sintió atraído por ellos y colaboró espontáneamente con algunos trabajos que incluyen elementos y ambientaciones propios de los Mitos.

Su obra literaria está desarrollada en gran medida junto con Catherine Lucile Moore, la que fue su esposa desde 1940 y que colaboró regularmente en Weird Tales con historias de meritorio valor dentro del ámbito de la fantasía heroica. Dos de sus personajes que alcanzaron cierto renombre fueron Irel of Leiry y Northwest Smith. Su apelativo literario, abreviado como C.L. Moore, ha sido un referente en la literatura fantástica estadounidense tanto por su propia calidad intrínseca como por su condición femenina. Henry Kuttner también se adentró en ocasiones en el mundo de la fantasía heroica creando a Elak, un aventurero del mundo perdido de la Atlántida.

La relación de relatos asociados a los Mitos que produjo Henry Kuttner alcanza

la decena, con diversos méritos y con diferentes referencias. En la mayor parte de los casos, las alusiones son genéricas, sin determinar una vía concreta de desarrollo literario original. Pese a todo, en algunos momentos Kuttner logra crear ambientes bien caracterizados y argumentos atractivos.

Los relatos cthulhuanos de Kuttner son los siguientes:

Bells of Horror	The Eater of Souls
The Hunt	Hydra
The Black Kiss	The Invaders
The Jest of Droom-avista	The Secret of Kralitz
The Spawn of Dagon	The Salem Horror
The Graveyard Rats	

Este último relato, *The Salem Horror*, sigue fielmente los patrones marcados por Lovecraft. Esto se refleja tanto de forma general en sus relatos de Nueva Inglaterra, en los que aparecen antiguas mansiones deshabitadas, como más concretamente en *The Dreams in the Witch House*; asimismo, ese eterno y vívido personaje de Lovecraft llamado Brown Jenkin (simbiosis de humano y rata) es una referencia para esta narración⁴⁹⁷.

Kuttner también sitúa su narración en Salem, lugar paradigmático de la geografía de la brujería norteamericana, como ya hizo Lovecraft en *The Dreams in the Witch House*, y hace aparecer una curiosa rata que recuerda inevitablemente a la fantástica Brown Jenkin. La perversa figura femenina de Abbie Prim es una traslación de Keziah Mason, la bruja a través de la cual sobrevivió Brown Jenkin. Las fechas de la muerte de ambas brujas son, asimismo, significativas, 1690 para Abbie Prim y 1692 para Keziah Mason (recuérdese en este sentido que los juicios por brujería en Salem tuvieron lugar en 1692 y que desde entonces esta ciudad ha adquirido un significado mítico en el mundo del ocultismo e incluso en el de la tradición popular).

Se trata, por lo tanto, de una continuación del relato de Lovecraft en el que la habitación de la bruja como espacio entre dos mundos aparece de forma clara y definida. El ocultista Michael Leigh intenta explicar al habitante actual de la mansión el significado de esa casa y, especialmente, de esa habitación con una referencia literaria que enlaza con los antecedentes más directos y significativos de los Mitos:

"If you have read Machen you will remember that he speaks of the gulf between the world of consciousness and the world of matter. It is possible to bridge that gulf. The Witch Room is such a bridge".⁴⁹⁸

Apartir de aquí, Kuttner acumula gradualmente elementos característicos de la más pura narrativa lovecraftiana: el desenterramiento de tumbas y el consiguiente regreso de los muertos al mundo de los vivos; la conexión entre la realidad y los sueños y éstos como medio de aparición de las fuerzas malignas en la realidad; la incredulidad del personaje central, que sufre el acoso del poder externo; y, por último,

⁴⁹⁷ Véase el apartado 4.1.3.3. de esta tesis doctoral.

⁴⁹⁸ Henry Kuttner, "The Salem Horror", *Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit., página 227.

el intento de convencimiento por parte del experto y la aparición de los elementos más característicos de los ambientes lovecraftianos y de los propios Mitos de Cthulhu. En este caso, se incluye una cita del Necronomicon que sirve de explicación a los fenómenos que Carson está sufriendo, tanto en su casa como en su mente, y que añade, además, personajes nuevos:

"Men know him as the Dweller in Darkness, that brother of the Old Ones called Nyogtha, the Thing that should not be"⁴⁹⁹

Este día es genérico de la obra de Henry Kuttner, demostrando como la cosmogonía de los Mitos ha estado siempre abierta a la adición de nuevos elementos. El final de la narración recurre a un método ya utilizado por Lovecraft, por ejemplo, en *At the Mountains of Madness*, consistente en la última mirada atrás en una huida desesperada del horror que deja una impronta indeseable en la mente del personaje. Algunas veces ese recuerdo conducirá a la locura, en el caso de Carson se representará en la elaboración de un libro propio imposible de publicar por el contenido de la materia, *Black God of Madness*. De esta forma, Henry Kuttner continúa el artificio literario de la creación continua de literatura dentro de literatura.

El resultado final de la narración muestra esa característica lucha entre el hombre de letras armado de su sabiduría y la poderosa voluntad del mal por retornar al mundo del que una vez fue expulsado.

Según el análisis de Sprague de Camp, Kuttner se apoyaba demasiado en sus referentes literarios previos sin llegar a desarrollar una línea propia y absolutamente personal de creación:

"Another quirk was a tendency to imitate whatever other writer had recently achieved fame. Hence Kuttner wrote stories in the style of Lovecraft, Howard, Merritt, Weinbaum, van Vogt, and others. That a tyro should copy admired predecessors is natural. A mature writer, however, assimilates these influences, so that his writing no longer betrays imitation. Kuttner never reached this stage"⁵⁰⁰

Sprague de Camp explica en un sentido la verdadera diferencia entre el original de Lovecraft y la continuación de Kuttner. *The Salem Horror* recoge los elementos típicos de la narrativa lovecraftiana (en el ámbito de los relatos de ambientación relacionada con la brujería y con Nueva Inglaterra) pero carece de la fuerza y el poderío imaginativo y sugestivo del original de Lovecraft.

Aunque este análisis pueda resultar válido en un sentido general, lo cierto es que Sprague de Camp parece no tener en cuenta algunos de los logros más importantes de Kuttner en el terreno de lo fantástico que, aunque esporádicos y diminutos, tienen un valor literario estimable. En este sentido hay que hacer una referencia obligada a *The Graveyard Rats*, un pequeño relato de ambientación típica de Nueva Inglaterra que supera el valor de la obra general de Kuttner y entra en el ámbito de las pequeñas joyas maestras de la literatura fantástica.

⁴⁹⁹ Henry Kuttner, op. cit., página 233.

⁵⁰⁰ L. Sprague de Camp, *Literary Swordsmen and Sorcerers, Sauk City, Arkham House, 1976*, página 279.

A pesar de ser el primer relato de Kuttner (fechado en 1936, un año antes de la muerte de Lovecraft) la tensión lograda es excepcional. Su corta duración no es óbice para que alcance un grado de intensidad considerable. Los elementos constitutivos son los más típicos del horror macabro de los *Mitos*: Salem como referencia geográfica, un cementerio como localización de la acción, las ratas como motivo aglutinador de la acción, una distante referencia a los muelles y a lo que precede del océano (en una clara mención al estilo de Lovecraft), el mar como origen del mal y, finalmente, el mundo subterráneo del terror y la claustrofobia en la más literal y espeluznante de sus variedades.

Kuttner desarrolla la acción en tiempo presente, un factor que acrecienta la angustia creada al presentar una perspectiva directa de los acontecimientos. La oscura figura del sepulturero enfrenta su avaricia de robar a los muertos con el miedo insuperable a unas ratas de unas dimensiones no naturales. El factor humano que desarrolla Kuttner es la avaricia que mueve a su personaje hacia lo desconocido como lo hacía el ansia de saber en los personajes de Lovecraft.

En las galerías subterráneas de ese subsuelo de Salem tan cercano al mar se desarrolla una acción trepidante con pocos personajes pero de una espeluznante intensidad. De hecho, se puede percibir que Kuttner se maneja mejor con la acción que con la descripción. Antes de llegar al desenlace final, el sepulturero se encuentra durante su huida de las ratas con un ser monstruoso que muestra matices evidentes de los muertos vivientes. La desviación que tiene que coger el sepulturero al huir de ese espantoso encuentro le hace llegar a un túnel sin salida donde encuentra una de las muertes más espantosas para los seres humanos, el enterramiento vivo.

The Graveyard Rats es una excelente muestra del horror literario en estado puro, desprovisto de cualquier tipo de artificio científico, analítico o cultural. Se trata de una situación sencilla y perfectamente lógica pero que conduce a un desenlace insufrible. Además, Kuttner consigue alcanzar una intensidad narrativa encomiable que hace de este relato un valioso ejemplo de miedo sencillo y puro en literatura.

Aunque no se encuentran referencias directas a los *Mitos* de Cthulhu (sí se pueden establecer referencias indirectas como Salem, el mar o el extraño monstruo subterráneo), no es ésta la tónica general en los relatos cthulhúnicos de Kuttner, en los que aparecen indicaciones concretas de elementos constituyentes de los *Mitos*. Como ejemplo se puede citar The Invaders, que introduce la Atlántida, Cthulhu, De Vermis Mysteriis, Yarnak, Jed, Mu, el pentágono de Pnakotic, Ludvig Prinn, Yig, Pervadores y algunas otras referencias que crean un mundo cthulhúnicamente denso y complejo.

Henry Kuttner no puede ser considerado como uno de los autores principales del movimiento literario surgido en torno a los *Mitos* de Cthulhu pero sí realiza una colaboración interesante que debe ser considerada como complemento y expansión de la obra central de los *Mitos*. Además, su relación literario-personal con otros autores de los *Mitos* hace que participara también, aunque de forma limitada, en la conceptualización teórica del movimiento.

4.4.2 J. Vernon Shea

Nacido en 1912 en Kentucky, sus antecedentes familiares (su padre fue mago profesional) y su afición literaria conformaron su personalidad inclinada a la literatura fantástica, cuya producción se ha editado en dos antologías, Strange Desires y Strange Barriers.

Por su fecha de nacimiento se puede afirmar que pertenece a ese segundo grupo de autores relacionados con los Mitos de Cthulhu junto a nombres como Robert Bloch o August Derleth. Sin embargo, el nivel de participación en los Mitos ha sido más bien escaso aunque cuenta con un relato de cierta importancia, The Hunter of the Graveyard y dos trabajos menores, Dead Giveaway y The Snouted Thing (en colaboración con el propio Lovecraft).

The Hunter of the Graveyard aporta ciertos elementos modernos que sirven como puente entre la primera y la segunda generación de los Mitos de Cthulhu (Brian Lumley, Ramsey Campbell, James Wade, Colin Wilson). Por vez primera, aparece la televisión como elemento colateral aunque con cierta influencia sobre el desarrollo de la narración. Sin embargo, aunque el entorno es ciertamente moderno la ambientación que Vernon Shea pretende crear tiende a ser más gótica que cósmica. Para ello utiliza el recurso del cementerio como escenario principal de la acción y el miedo a lo desconocido como instrumento de resolución final de la narración.

El protagonista, Elmer Harrod, resulta ser un presentador de un programa de televisión que emite películas de horror. Su obsesión por el viejo y abandonado cementerio que queda detrás de su casa le lleva a aficionarse (probablemente como modo de inspiración para su trabajo televisivo) a la lectura nocturna de clásicos de horror sobre la lápida de algún difunto ilustre:

"But reading in Old Dethshill Cemetery at night, with a strong flashing light spilling over the pages of Blackwood or Machen, was the greatest thrill of all"⁵⁰¹

Se trata, pues, de una reading adventure en el sentido de que el principal impulso de la historia es la propia fascinación por la lectura fantástica. En realidad, casi no se puede llegar a discernir si los acontecimientos que se producen son reales (dentro del relato) o son la pura recreación de la mente del lector-protagonista.

Las referencias literarias continúan, introduciendo Shea a un pariente de Randolph Carter, Obediah Carter, que se encuentra también en Dead Giveaway. A partir de este momento, van apareciendo elementos ya más propios de la segunda generación de los Mitos de Cthulhu, es decir, Randolph Carter⁵⁰² y el propio Lovecraft:

"The most disturbing thing was the dream. It was well-known that H.P. Lovecraft had had a number of distinctly disturbing dreams, eerie dislocations of time and space, nightmares so complete and well-organized in themselves that frequently he was able to transfer the dreams to the printed page virtually without change"⁵⁰³

⁵⁰¹ J. Vernon Shea, *Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit., página 246.

⁵⁰² Véase el apartado 3.2.4.3 de esta tesis doctoral.

⁵⁰³ J. Vernon Shea, *Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit., página 250.

Se puede hablar de una adscripción de este relato a una evolución posterior de los Mitos de Cthulhu en el sentido de que incluye a los propios participantes de los Mitos como personajes literarios de las historias. Esta es una de las características más peculiares de la posterior evolución de los Mitos después de la desaparición de los que conformaron el movimiento literario como tal.

4.4.3 Hazel Heald (1896-1961)

La participación literaria de Hazel Heald en los Mitos no es amplia, ni intensa, ni exhaustiva. Sin embargo, hay varios aspectos de su relación con los miembros de los Mitos y de su producción literaria que le hacen merecedora de una mención y un lugar dentro de los Mitos de Cthulhu.

Con Hazel Heald Lovecraft mantuvo una relación pseudoprofesional-semiliteraria de la que surgieron varios trabajos artísticos de meritoria valía. Hay que recordar que la principal ocupación profesional, e incluso vital, de Lovecraft fue la corrección de textos, algunos de los cuales eran literarios. Varios de estos textos literarios eran, además, trabajos de literatura fantástica que coincidían con el ámbito de creación de Lovecraft. Por añadidura, normalmente existía una relación de amistad entre el que encargaba el trabajo y el propio Lovecraft que nunca se mostró como un simple encargado de pulir un texto sino que participó activamente en el proceso de revisión así como en la propia elaboración final de los textos:

*"Lovecraft also encouraged his fiction clients to turn a hand to the macabre, since this after all was his specialized field, in which he was far more at home than in the popular contemporary veins of romance or realism; fantasy was the one literary genre in which he could be of greatest service to his patrons"*⁵⁰⁴

Si ya los Mitos de Cthulhu suponen en sí mismos una innovación literaria de difícil comparación en la historia de la literatura universal, esta parcela concreta es un caso único en el que la colaboración entre dos autores se establece a partir de una relación profesional, manteniéndose como tal a lo largo del desarrollo de la relación contractual, pero derivando simultáneamente en una colaboración literaria desinteresada por parte tanto del cliente como del profesional.

En esto influyó decisivamente la particular personalidad de Lovecraft, que siempre consideró el dinero como algo incómodo para un "caballero" y a lo cual no se podía someter el gusto literario ni artístico. Aunque este desprecio a las costumbres comerciales al uso provocó la ruina financiera de Lovecraft, a los seguidores de la literatura fantástica de finales del milenio, y a la literatura en general, les ha quedado una muestra insuperable de creación literaria espontánea y pura.

La identificación de la autoría de estas revisiones es difícil de establecer aunque realmente tampoco tiene mucha importancia. El mérito de las obras está en ellas mismas y como cualquier otro trabajo artístico unas consiguen un alto grado de excelencia y otras son simplemente trabajos menores. En todo caso, la intervención de

⁵⁰⁴ August Derleth, en H. P. Lovecraft, *The Horror in the Museum*, (Introducción), Sauk City, Arkham House, 1989, página xii.

Lovecraft y la afinidad de sus colaboradores a los Mitos hicieron que muchos de estos relatos acabasen formando parte del propio núcleo inicial de los Mitos. En todo caso, para Lovecraft estos encargos suponían mucho más que un trabajo y en ellos se puede apreciar su entusiasmo y su vocación. August Derleth lo ilustra de la siguiente forma:

"One can well imagine the pleasure Lovecraft took in reworking some of these tales, for next to creating a new story of his own, he enjoyed nothing more than giving his vivid imagination free rein in revising fiction that belonged to his favorite field"⁵⁰⁵

De sus colaboraciones profesionales en el campo de la literatura fantástica la más importante de ellas fue, sin duda, con Hazel Heald. La relación entre ambos partió de Muriel Eddy, mujer de Clifford Eddy⁵⁰⁶, quien había organizado un club de escritores de Nueva Inglaterra por el cual se interesó Hazel Drake Heald, residente en Somerville, Massachusetts. A través de esta relación Heald y Lovecraft colaboraron en cinco relatos a partir de 1932 y hasta 1935 (aunque la mayoría se concentraron en 1932) que se publicaron bajo el nombre de Heald pero en los que se encuentra indiscutiblemente la huella de Lovecraft.

Estos cinco relatos, la aportación global de Hazel Heald a los Mitos de Cthulhu, son:

The Man of Stone	The Horror in the Museum
Winged Death	Out of the Aeons
The Horror in the Burying-Ground	

El alcance de la participación de Lovecraft varía según las interpretaciones críticas aunque parece evidente por el contenido que fue amplia. Pese a todo, la autoría se ha mantenido siempre bajo el nombre de Heald incluso a pesar de los últimos estudios de S.T. Joshi, que revalidan aún más el planteamiento de la semiautoría de Lovecraft:

"There is abundant evidence that Lovecraft wrote nearly the entirety of all five stories revised for Hazel Heald; Heald's contention that Lovecraft's role in *The Man of Stone* was somewhat less extensive than in the others does not seem to be borne out by the text"⁵⁰⁷

A pesar de esta consideración, y de otras como la expuesta por Joseph Morales en *The Cthulhu Mythos: A Guide* donde ni siquiera se nombra a Hazel Heald en relación a estos relatos cuya autoría se atribuye completamente a Lovecraft, hay que tener en cuenta que la mayoría de estos trabajos partían de un argumento inicial o de un borrador en el que Lovecraft trabajaba posteriormente. La *Bibliografía cthulhúmana* de Chris Jarocha-Ernst no abre una entrada específica para Hazel Heald como autora de los Mitos pero la incluye dentro de la lista de relatos de Lovecraft, precediendo a

⁵⁰⁵ August Derleth, op. cit., página xiii.

⁵⁰⁶ C.M. Eddy fue corresponsal y amigo personal de Lovecraft. Además, escribió diversos relatos de literatura fantástica cuatro de los cuales fueron revisados y ampliados por el propio Lovecraft.

⁵⁰⁷ S.T. Joshi en: H.P. Lovecraft, *The Horror in the Museum*, (*A Note on the Texts*), op. cit., página viii.

éste y como autera principal de todas las narraciones excepto *The Horror in the Burying Ground*.

Ciertamente, los textos de *Heald* mantienen una relación clara con el estilo de *Lovecraft* y la participación del corrector en la revisión llegó casi hasta la creación; pero para comprender no solo el origen creativo de estos cinco relatos sino el funcionamiento y el desarrollo de los *Mitos de Cthulhu* hay que mantener el nombre de *Hazel Heald* como promotora de la idea original y, de alguna forma, participante en la creación.⁵⁰⁸

The Man of Stone es el primer relato de esta serie de cinco en colaboración. Tanto su ambientación como su núcleo narrativo pertenecen a la más típica línea de creación del horror de Nueva Inglaterra de comienzos de la década de los años treinta. En este caso, se combinan elementos tradicionales de la mitología clásica (en referencia a la transformación en piedra de varios personajes) con antecedentes *cthulhuanos* propios de los *Mitos*.

Curiosamente, esta combinación integra perfectamente ambos universos ya que se parte de la base mitológica de la conversión de los humanos en estatuas de piedra⁵⁰⁹ pero a través de los poderes invocados desde uno de los libros malditos de los *Mitos*, *the Book of Eibon*. Hay que señalar, en cuanto a la aparición de este libro, que éste es un signo distintivo de la participación de *Hazel Heald* en la génesis y en el núcleo de estos cinco relatos. *The Book of Eibon* es una creación de *Clark Ashton Smith*⁵¹⁰, que aparece en la mayoría de sus relatos relacionados con los *Mitos de Cthulhu* (*Ubbo-Sathla* o *The Coming of the White Worm*, por ejemplo). En los relatos de *Lovecraft* su aparición no es muy abundante y es mayormente referencial (*The Dreams in the Witch-House*, *The Thing on the Doorstep*, *The Shadow out of Time*). Sin embargo, aparece en tres de las colaboraciones con *Hazel Heald* (*Out of the Aeons*, *The Man of Stone*, *The Horror in the Museum*).

Se puede inferir, por lo tanto, que la inclusión con tanta profusión de este libro creado por *Clark Ashton Smith* en los relatos de *Hazel Heald* revisados por *Lovecraft* es una idea más bien procedente de la propia *Heald*. De hecho, *the Book of Eibon* aparece en los relatos de *Heald* como el elemento dinamizador que abre las puertas a los mundos ocultos que se encierran tras sus páginas. No se trata de menciones casuales que crean una ambientación *cthulhuaniana* sino que su relevancia dentro del desarrollo propio de los relatos es muy significativa:

"We come from Nicholas Van Kauran, the wizard, who was hanged in Witjgaart in 1587, and everybody knows he had made the bargain with the Black Man. The soldiers never got his **Book of Eibon** when they burned his house, and his grandson, William Van Kauran, brought it over when he came to

⁵⁰⁸ De hecho, ésta es la línea que sigue *Rafael Lepis* en *Los Mitos de Cthulhu*, véase *bibliografía*.

⁵⁰⁹ Ovidio describió transformaciones de este tipo en sus "*Metamorfosis*". Dos ejemplos característicos podrían ser *Níche* y *Anaxarete*. En este último caso, podría haber incluso una cierta similitud en el paralelismo de la muerte por amor y la venganza en piedra.

⁵¹⁰ Véase el apartado 4.2.2.4. de esta tesis doctoral.

Rensselaerwyck and later crossed the river to Esopus"⁵¹¹

Nuevamente aparece la conexión Europa-América, tan abundante en los Mitos de Cthulhu. Mes que es una realidad que los Mitos, originados en Estados Unidos y posteriormente exportados nuevamente a Europa, son un elemento más de la continuación de la civilización occidental surgida de las diversas culturas europeas. En este caso, la referencia es un brujo holandés de la saga de los Van Kauran (exclusiva de este relato) que posee the Book of Eibon. Gracias a este volumen la saga de los Van Kauran consigue el poder de realizar ciertos encantamientos, uno de los cuales consiste en convertir a los seres vivos en estatuas de piedra.

Este tema clásico que combina mitología con brujería está elegantemente adornado con ornamentos cthulhúnicos como invocaciones a algunos dioses (Iä! Shub-Niggurath! The Goat with a Thousand Young! o Iä R'lyeh! Praise the Lord Tsathogqua!) para conseguir al final que una argumentación bastante sencilla se convierta en un cuento de horror con una dosis de intensidad bastante considerable. El tradicional triángulo marido despótico/mujer oprimida/caballero salvador se convierte en un escenario rocoso que va siendo narrado por los propios personajes en el diario de Van Kauran. Nuevamente, el estilo epistolar sirve como vehículo para la narración.

The Man of Stone es un relato sin grandes pretensiones que con un tema sencillo y sin derivaciones consigue un efecto interesante. Esta fue la primera muestra de la colaboración Heald-Lovecraft y en ella se nota el estilo de ambos, como por ejemplo en esa combinación de temas del horror típicamente tradicionales (el estilo de los relatos de Heald) con una adecuada ambientación y una intensidad más modernas.

The Horror in the Museum es tanto por su extensión como por su contenido el intento más ambicioso de esta especial colaboración. Heald vuelve a elegir un tema bastante clásico dentro de la literatura de horror (y que también se asemeja en su temática transformista al relato anterior) situando la acción en un museo de cera con unas especiales peculiaridades. Además del estilo característico de Lovecraft, que se nota sobre todo en las descripciones de las acciones que enfrentan al ser humano con el horror puro ajeno a nuestra dimensión, se pueden encontrar dos referencias a la obra escultórica y pictórica de Clark Ashton Smith.

La aparición tanto de creaciones literarias de Smith (como the Book of Eibon) como de referencias a su propia obra artística parece ser un referente en la colaboración Heald-Lovecraft y, de alguna forma, identifica esta conexión. Como elemento literario supone una apertura a los Mitos de Cthulhu en el sentido de integración de los propios autores y de sus trabajos en la dinámica expansionista de los Mitos. Es decir, los Mitos suponen la creación de un universo que explica la existencia de un mal poderoso en nuestro mundo que tan solo unos pocos son capaces de detectar. Este universo se amplía para abarcar, espontáneamente, a sus propios creadores para así considerarse algo así como los profetas del movimiento:

"Some were the figures of well-known myth- gorgons, chimaeras, dragons, cyclops, and all their shuddersome congeners. Others were drawn from darker and more furtively whispered cycles of subterranean legend- black, formless Tsathogqua,

⁵¹¹ Hazel Heald, "The Horror in the Museum", The Horror in the Museum, op. cit., página 207.

many-tentacled Cthulhu, proboscidian Chaugnar Faugn, and other rumoured blasphemies from forbidden books like the *Necronomicon*, the *Book of Eibon*, or the *Unaussprechlichen Kulten* of von Junzt (...) The wilder paintings of Clark Ashton Smith might suggest a few..."⁵¹²

Como se puede apreciar, este relato cuenta con unos antecedentes cthulhuanos amplios y variados. Es el año 1932 y Lovecraft se halla en su fase de elaboración cthulhuaniana más productiva. Al mismo tiempo, sus corresponsales y amigos también se encuentran entusiasmados por la idea de un Ciclo de relatos compartido y su entusiasmo se va extendiendo por el reducido pero selecto ambiente de literatura fantástica de Estados Unidos.

Este relato incorpora no solo dioses en cera y libros malditos, junto con los mismos autores de los Mitos, sino que también hace referencia a los lugares tradicionalmente asociados como Tíbet, Alaska, África, el desierto árabe, etc., llegando a recoger elementos creados por Arthur Machen como los Dñes.

Con todo este trasfondo, Hazel Lovecraft elaboran un relato de proporciones considerables -el más extenso de su colaboración- en el que el horror ancestral se combina con la ambientación tenebrosa y lúgubre de un museo de cera. A veces, se puede observar una cierta exageración en los intentos de infundir miedo a los lectores, lo cual desvirtúa un argumento bien diseñado y una ambientación exquisitamente conseguida. La constante insistencia en lo abrumador del horror que se presenta debilita el mismo intento de provocar esa sensación. Con todo, es una narración meritoria, de mayor alcance que el resto de colaboraciones de Hazel y Lovecraft y con un trasfondo indudablemente cthulhuaniano.

Winged Death es una hábil exploración de las posibilidades del entorno africano para elaborar relatos de horror. Aunque, ciertamente, las que ofrece el continente negro son múltiples la variante escogida en este caso es de tipo científico, presentando con una frialdad impresionante las intrigas y las luchas científicas de varios investigadores que terminan no solo con la muerte de estos hombres sino con la utilización de seres inocentes como cobayas sin ningún escrúpulo.

La localización se sitúa en Sudáfrica (en el continente negro pero en el país de tradición blanca más occidental). El recurso narrativo utilizado es el diario del protagonista, el doctor Thomas Shauenwite, quien en una venganza contra su colega el doctor Moore se hace con un insecto capaz de provocar una muerte agénica por la inducción del sueño eterno a las víctimas. El desarrollo científico permenerizado de la consecución del híbrido del insecto adecuado para esta acción se funde con la aplicación de la magia negra africana, que supone a estos insectos el poder de tomar el espíritu de sus víctimas en una especie de transmutación de las almas de los humanos a las moscas.

Este relato contiene, como se puede observar, características típicas de las narraciones pseudocientíficas (horror materialista según algunas catalogaciones críticas) de Lovecraft junto con un argumento que parece, por su particularidad, propio de Hazel Hazel. La introducción de una referencia a una ciudad ciclopea en las

⁵¹² Hazel Hazel, op. cit., página 216.

profundidades de la selva africana es el elemento que conecta esta obra con los *Mitos de Cthulhu*:

"All the lakes look stagnant. In one spot we came upon a trace of Cyclopean ruins which made even the Gallas run past in a wide circle. They say these megaliths are older than man, and that they used to be a haunt or outpost of **The Fishers from Outside** - whatever that means- and of the evil gods Tsadogwa and Clulu"⁵¹³

Aunque la narración no se centra en temas propiamente relacionados con los *Mitos de Cthulhu*, esta indicación introduce el factor de asociación típicamente utilizado en los *Mitos*, a saber, la identificación de leyendas locales o regionales con un marco general más amplio en el cual se integran todas estas referencias folclóricas y conforman un todo explicativo, que muestra el pasado de nuestro mundo y de nuestro cosmos. En el corazón del África negra aparecen unas ruinas, recuerdo de un mundo anterior donde dioses ajenos a nuestro conocimiento tenían el poder absoluto. Las variantes fonéticas de Tsathoggwa y Cthulhu en su versión africana son únicas de este relato.

Sin duda, la narración más relacionada directamente con los *Mitos de Cthulhu* y que aporta elementos nuevos relevantes es *Out of the Aeons* que, en cierta forma, guarda relación con *At the Mountains of Madness* del propio Lovecraft ya que el motivo final y central de la narración es un ser ancestral que ha pasado momificado a través de incontables eras para llegar a nuestra civilización todavía con un atisbo de vida.

La estructuración del relato a partir de un científico del Museo Cabot de Boston deriva en un análisis profundo de los *Mitos* a partir de la versión de Von Junzt en su libro *Black Book o Nameless Cults*. La referencia inicial es la momia encontrada por un barco mercante en una isla del Pacífico, Ponapé. Este lugar aparece en otros relatos de los *Mitos* (especialmente en las obras de August Derleth, sirva como ejemplo *The Seal of R'lyeh*; siendo, además, la referencia inmediata para *The Call of Cthulhu*)⁵¹⁴ y constituye un punto más de conexión para ese universo inconexo pero complejo que son los *Mitos de Cthulhu*:

"Theories of a bygone civilisation, of which the Easter Island images and the megalithic masonry of Ponape and Nan-Matol are conceivable vestiges, were freely circulated among students (...). The diversity in dates assigned to the hypothetical vanished culture -or continent- was at once bewildering and amusing; yet some suprisingly relevant allusions were found in certain myths of Tahiti and other islands"⁵¹⁵

Nuevamente, se pueden encontrar referencias a las creaciones literarias de Clark Ashton Smith como *Book of Eibon* o el mundo perdido y olvidado de *Hyperborea* pero el núcleo narrativo se desarrolla a partir del desciframiento de los caracteres que acompañaban a la momia y que resultan ser parte del libro de Von Junzt. El Capítulo III de este relato se dedica por completo a la explicación del mundo en sus orígenes, a esa oscura parte de nuestro pasado que tratamos de intuir a través de los escasos

⁵¹³ Hazel Heald, "Winged Death", *The Horror in the Museum*, op. cit., página 247.

⁵¹⁴ Véase el apartado 4.3.1.4 de esta tesis doctoral.

⁵¹⁵ Hazel Heald, "Out of the Aeons", *The Horror in the Museum*, op. cit., página 268.

restos legados pero sobre la cual apenas conocemos nada. En ese espacio de oscuridad los autores de los *Mitos de Cthulhu* pueden dar rienda suelta a sus imaginaciones para crear mundos fantásticos donde lo humano y lo divino adquieren dimensiones inimaginables:

"It was in the Year of the Red Moon (estimated as B.C. 173,148 by von Junzt) that a human being first dared to breathe defiance against Ghatanothoa and its nameless menace. This bold heretic was T'yog, High-Priest of Shub-Niggurath and guardian of the copper temple of the Goat with a Thousand Young"⁵¹⁶

El enfrentamiento del hombre con poderes superiores y cuya esencia no pertenece en sí misma a este mundo es un referente para *The Lord of the Rings* de J.R.R. Tolkien. En la magna obra de Tolkien también se crea un marco de "historia cero" en el que el autor es libre de combinar, crear, mezclar, sumar y multiplicar sus recursos fantásticos. En esto, los mundos de *Cthulhu* y la *Middle Land* son un paradigma de fantasía pura en el sentido de la búsqueda de aquello que los humanos han ido heredando generación tras generación como un legado del subconsciente colectivo que les hace percibir la pluridimensionalidad del universo (en su vertiente más oculta se le ha llamado "terror cósmico", literariamente hablando).

Este Capítulo III de *Out of the Aeons* desarrolla la historia de ese héroe prehistórico llamado T'yog que, en cierta forma, puede recordar a Aragorn o a Nórd y que se convierte poco a poco en el personaje central de la narración ya que su cuerpo congelado es el que en realidad llega al museo de Boston donde un grupo secreto de científicos acaba consumando aquello que milenios y milenios de guerra y destrucción no habían podido conseguir: la muerte de T'yog en una vivisección. Esta escena consigue un grado de emotividad que es, sin duda, el punto culminante de la obra *cthulhuniaca* de Hazel Heald (aunque tal vez estas últimas palabras pertenezcan al propio Lovecraft):

"At 3:30 p. m. the brain-case was opened -and ten minutes later our stunned group took an oath of secrecy which only such guarded documents as this manuscript will ever modify. Even the two reporters were glad to confirm the silence. For the opening had revealed a pulsing, living brain"⁵¹⁷

Cualquiera que sea la autoría definitiva y el grado de implicación final de Lovecraft y Heald, lo cierto es que estos cuatro relatos pertenecen a los *Mitos de Cthulhu* y si bien forman entidades menores dentro de este universo, también es cierto que encierran un cierto mérito y algunos pasajes brillantes.

El último de los relatos de esta colaboración es *The Man in the Burying Ground* que aunque es un relato de terror con ambientación norteamericana en torno a la obsesiva existencia de una familia y de su hogar, no se puede afirmar que pertenezca a los *Mitos de Cthulhu*.

4.4.4 Otros seguidores relevantes (Duane W. Rimel, Zealia Bishop, R.H. Barlow,...)

⁵¹⁶ Hazel Heald, op. cit., página 273.

⁵¹⁷ Hazel Heald, op. cit., página 288.

*Las diversas relaciones epistolares, profesionales y de amistad de Lovecraft se fueron extendiendo a lo largo de su vida por el amplio círculo de escritores dedicados al relato corto fantástico o de horror. De todo este cúmulo de conexiones surgen colaboraciones espontáneas y menores que, aunque no aportan elementos fundamentales a los *Mitos*, sí presongan las ramificaciones del movimiento literario sobre todo durante la década de los años treinta.*

*Algunos de estos trabajos poseen una autoría independiente y otros son fruto de la relación profesional establecida entre Lovecraft como corrector y el creador original de la narración. La nómina de autores que se pueden adscribir a este nivel de participación en los *Mitos* de Cthulhu es extensa, siendo los más relevantes:*

Leahia Bishop

- * The Curse of Yig*
- * The Mound*
- * Medusa's Coil*

William Lumley

- * The Diary of Alonzo Typer*

Adolphe de Castro

- * The Last Test*
- * The Electric Executioner*

C.M. Eddy Jr.

- * Ashes*
- * The Ghost Eater*
- * The Loved Dead*
- * Deaf, Dumb, and Blind*

Sonia H. Greene

- * The Horror at Martin's Beach*

Henry S. Whitehead

- * The Trap*

Duane W. Rimes

- * The Tree on the Hill*
- * The Disinterment*
- * Music of the Stars*

R.H. Barlow

- * "Till A' the Seas"*
- * The Night Ocean*

Henry Hasse

- * The Guardian of the Book*

Leahia Bishop recrea en sus historias una ambientación hispanoamericana, plagada de dioses precolumbinos que llegan a tener marcadas conexiones de algún

tipo con las entidades cthulhonianas de los *Mitos*. Sus relatos contienen un desarrollo propiamente integrado en la mitología cthulhuniana, y además refieren matices de ese universo agregando un entorno diferente a los *Mitos*. La figura mitológica central en los trabajos de Bishop es Yig; por ejemplo, en *The Curse of Yig*, Bishop desarrolla la historia de Yig, padre de las serpientes y dios de las tribus centrales hispanoamericanas.

En *The Mound*, una muy interesante novela corta, la ambientación conseguida y los antecedentes históricos marcan un hito en los *Mitos* de Cthulhu, superando el carácter secundario que la obra de Bishop puede tener en este contexto. La narración parte de las exploraciones del conquistador español Cerenado en el continente americano y de la participación de uno de sus hombres, el asturiano Zamacona, en una expedición que se envuelve en una de las leyendas más peculiares de la zona fronteriza del Oeste norteamericano:

"Several times Gll'-Hthaa-Ynn paused to show Zamacona some particular object of interest, especially the temples of Yig, Tulu, Nug, Yeb, and the Not-to-Be-Named One which lined the road at infrequent intervals, each in its embowering grove according to the custom of K'n-yan. (...) One squat, black temple of Tsathoggua was encountered, but it had been turned into a shrine of Shub-Niggurath, the All-Mother and wife of the Not-to-Be-Named one"⁵¹⁸

Este relato supone una exploración interesantísima en el increíble y osado descubrimiento de los españoles del continente norteamericano (gran parte de lo que ahora es Estados Unidos). Hay que tener en cuenta a este respecto que, aunque la historiografía anglosajona haya infravalorado por lo general lo referente a esas largas y profundas exploraciones hispanas en Norteamérica, los españoles fueron los primeros en pisar un tercio del actual territorio estadounidense. Además, el estilo colonizador español (profundo y arriesgado) les llevó a contactar con las tribus indígenas de forma mucho más directa que los anglosajones o centroeuropeos, que se limitaron a una colonización costera en la que la única relación existente con los pueblos indígenas era la lucha por el control del territorio.

Zealia Bishop entiende esta realidad y desarrolla una narración profundamente cthulhuniana en una localización propiamente estadounidense con un español como protagonista. En esto también se nota la mano del propio Lovecraft, corrector de esta obra y, sin duda, inspirador de algunos de los nombres más característicos de esta narración, que representan, además, interesantes variaciones fonéticas con respecto a la terminología habitual de los *Mitos* (Tulu-Cthulhu, por ejemplo). Hay que recordar en este sentido que Lovecraft fue en gran medida un scholar, profundo conocedor no solo de la historia de Nueva Inglaterra, sino en general de todo el proceso de colonización del continente y que, además, tenía un considerable conocimiento de la lengua castellana. Hasta tal punto se nota este trasfondo culto que en la recreación del contexto del que procede el protagonista se cita el bable (además del portugués y el gallego) como parte del contexto lingüístico original del protagonista en su Asturias natal.

Esta narración recrea un episodio histórico real y auténtico centrado en torno a

⁵¹⁸ Zealia Bishop, "The Mound", *The Horror in the Museum*, op. cit., página 144.

la figura del colonizador salmantino Francisco Vázquez de Coronado⁵¹⁹ y su expedición en busca de las míticas y riquísimas ciudades de las que tanto hablaban los indios de México y de Norteamérica en general. Su expedición fue la primera europea en alcanzar el Grand Canyon, llegando a adentrarse en las profundidades del continente norteamericano, donde consiguieron resistir valientemente los diversos ataques de las poblaciones indias de la zona. Este espíritu se refleja en algunos pasajes de la narración:

"That was the one ever-present peril, as he had learned from his experiments. But must one not always risk death and worse in a life of adventure? Zamacona was a gentleman of Old Spain; of the blood that faced the unknown and carved out half the civilisation of the New World"⁵²⁰

Lo más peculiar de este relato es que la acción se desarrolla en una ciudad del mundo de los dioses arquetípicos en la que un extraño a esa civilización se integra y convive con las reliquias de un mundo olvidado y desconocido para la Europa occidental, que pujaba, en ese contexto histórico, por abarcar todo el planeta. El personaje, ciertamente acorde con su carácter nacional y con sus orígenes ibéricos, presenta un matiz más aventurero (tal vez en la línea de los personajes de la fantasía heroica de Robert E. Howard) que el de los sesudos científicos levecraftianos que trabajan más bien el aspecto teórico de sus descubrimientos.

Basándose en el diario del asturiano Zamacona se relata la aventura completa de este miembro de la expedición de Coronado que decide asumir una aventura en solitario para encontrar la ciudad de infinitas riquezas de la que tanto había oído hablar a los indios. La entrada en un mundo desconocido y primigenio lleva a Zamacona a vivir una extraña y prolongada aventura en una civilización diferente a todo lo conocido en nuestro mundo donde los Old Ones, ya en decadencia, luchan por conseguir la transición del cuerpo material a la vida espiritual eterna. La narración está excelentemente bien ambientada y contiene una amplia riqueza de detalles que conforman un magnífico tapiz de escenas fantásticas.

The Mound conjuga elementos novedosos y significativos para los Mitos de Cthulhu. En primer lugar, realiza una asociación entre el viejo fetsclere indio y los Mitos de Cthulhu como una expresión más de esa teoría cthulhuniana que mantiene que todas estas referencias fetscléricas a nivel mundial conforman un todo que tiene sentido, que presenta una armonía en su interrelación. De esta forma, al igual que el hombre de las nieves, que el monstruo de Loch Ness o que tantos otros fenómenos en teoría inconexos, las viejas tradiciones indias tienen un trasfondo universal asociado a un universo lógico. En segundo lugar, esta tradición indígena encaja con la primera exploración del hombre occidental, es decir, con la aventura española en Estados Unidos. Asimismo, una actitud novedosa y que demuestra el enorme bagaje de conocimientos que acumulan los autores de los Mitos de Cthulhu, que no presentan sus narraciones de cualquier forma sino que realizan un trabajo de investigación previo en el que pocos detalles faltan. En tercer lugar, se establece el contexto actual (en cuanto a la contemporaneidad de la época de creación de los Mitos) conectando las

⁵¹⁹ Las referencias históricas que se dan en este relato son absolutamente fehacientes y demuestran el conocimiento que tenían tanto Bishop como Lovecraft de la historia de su propio país.

⁵²⁰ Zealia Bishop, op. cit., página 155.

de las referencias anteriores y situándolas en 1929.

Sin embargo, el valor de *The Mound* se extiende más allá de este cúmulo de conexiones y avanza en la línea de presentación de elementos fantásticos novedosos. De hecho, el viaje de Zamacona a través de las tierras yermas de Tsath posee un tono muy similar a los parajes de Mordor en *The Lord of the Rings* de Tolkien aunque la narración adquiere un tono propiamente cthulhuniano al incluir elementos fantásticos relacionados con la mente (telepatía, desmaterialización y materialización, viajes en el tiempo y el espacio) y con el desarrollo de una propuesta histórica en cuanto al amanecer del mundo.

Yig, como padre de las serpientes y como componente del olimpo cthulhuniano, aparece en otros relatos de Robert Bloch, August Derleth, Henry Kuttner, Hazel Heald y J. Vernon Shea, lo cual demuestra el grado de implicación de la colaboración Bishop-Lovecraft dentro del marco de los *Mitos de Cthulhu*.

Por desgracia, la autoría compartida de este relato, con la intervención tanto de Zealia Bishop como del propio H.P. Lovecraft ha desvirtuado un tanto el valor de la narración, única en muchos aspectos dentro de los *Mitos de Cthulhu* (la localización en el propio continente norteamericano; la aparición de los españoles en sus increíbles conquistas americanas; la descripción de la vida cotidiana en la ciudad perdida y olvidada de Tsath que significa un punto de inflexión en la intensidad horrorífica que suelen presentar los relatos de los *Mitos* y que se acerca bastante a las narraciones de Lord Dunsany; la extraña relación entre Zamacona y una de las habitantes de Tsath, la desmaterialización como forma de transición e incluso de viaje en el espacio, etc.), ya que no se ha establecido una regla fija en cuanto a la adscripción del relato, que vacila según las ediciones.

En cualquier caso, sería conveniente que se tuviera más en cuenta esta narración a la hora de estudiar los *Mitos de Cthulhu* ya que no se trata de una obra menor de Lovecraft ni un relato de la semidesconocida Zealia Bishop sino que es pieza interesante y valiosa dentro del enorme mosaico que conforman los *Mitos de Cthulhu*.

The Diary of Alonzo Typer de William Lumley es otra muestra de la ramificación de los *Mitos* por todo el espectro de la literatura fantástica estadounidense de la época previa a la Segunda Guerra Mundial. Como tal, este relato (también una colaboración profesional de Lovecraft) es una reading adventure en el sentido de que se presenta un personaje principal encerrado en una casa, el cual intenta desentrañar los secretos de los extraños textos, inscripciones y jeroglíficos que va encontrando. Como en tantos otros personajes de los *Mitos* la herencia genética es un condicionante que, transmitiéndose directamente de los tiempos de las brujas y la inquisición europea, determina el comportamiento del descendiente moderno:

"Of the history of the van der Heyls very little is known. They remained entirely aloof from their normal neighbours, employed negro servants brought directly from Africa and speaking little English, and educated their children privately and at European colleges"⁵²¹

⁵²¹ William Lumley, "The Diary of Alonzo Typer", *The Horror in the Museum*, op. cit., página 304.

El diario como medio de comunicación y transmisión de conocimiento es una constante en muchos episodios de los Mitos. Algunas veces sirve como apoyo narrativo (el propio caso de The Mound de Zealia Bishop-Lovecraft); sin embargo, en otros casos la narración se hace demasiado espesa y con falta de dinamismo. Este relato se encuentra más bien en este segundo caso y aunque introduce múltiples referencias a elementos del folclore tradicional, de la magia negra, de los aquelarres, y también del propio universo de los Mitos de Cthulhu, no se produce una conexión suficientemente coherente de todos estos elementos que derive en una narración intensa y fluida.

Los Aklo Writings, Walpurgis Sabbat, los Pnakotic Manuscripts, el Necronomicon (en su versión griega), el Livre d'Eibon (en versión francesa), De Vermis Mysteriis, Valusia, Já Shub-Niggurath son todos elementos que aparecen como referencias en una regresión no física (como en el caso de Ubbo-Sathla de Clark Ashton Smith) sino intelectual hacia la génesis del mundo:

"The genesis of the world, and of previous worlds, unfolded itself before my eyes. I learned of the city Shamballah, built by Lemurians fifty million years ago, yet

inviolable still behind its walls of psychic force in the eastern desert"⁵²²

Los relatos de Adolphe de Castro son de corte más tradicional en el sentido de que sus personajes se encuentran en situaciones comunes en las que, de repente, surge algo inesperado que provoca el horror.

Este es el caso, por ejemplo, de The Electric Executioner, que enfrenta a un viajero comercial en un tren frente a un "demente" que desea probar en él una máquina de su invención que sirve para ejecutar la pena de muerte. A partir de ahí se desarrolla una narración que contiene mucho diálogo y que, curiosamente, incorpora elementos de los Mitos de Cthulhu (sin duda por obra de la mano correctora de Lovecraft) que aparecen como entonaciones del México precolombino y que actúan en forma de conjuros.

En The Last Test se repite la búsqueda obsesiva del saber prohibido por parte de un estudioso que acaba sucumbiendo a las fuerzas que intenta alcanzar. De nuevo se repite la abundancia de diálogos, lo que le proporciona al relato una mayor rapidez y ligereza que en el caso de las narraciones puramente epistolares o basadas en descripciones.

En general, todos estos relatos procedentes de colaboraciones presentan un núcleo central creado por el autor original y que luego es reformado por Lovecraft, agregando elementos de los Mitos de Cthulhu. En algunos casos, como en The Mound de Bishop o en las narraciones de Hazel Heald, este encaje funciona y se produce una obra de calidad. En otras ocasiones se trata simplemente de "anécdotas" literarias en torno al fenómeno de los Mitos de Cthulhu, con una importancia meramente simbólica y sin una mayor trascendencia artística (y sin influencias colaterales o posteriores).

En esta situación se encuentran también los relatos de Rimmell, Barlow, Whitehead o Greene, que sirven como referencias de los límites hasta los que se desarrollaron los Mitos de Cthulhu pero que no tienen una relevancia significativa dentro de la literatura fantástica de esa época.

Por último, cabe citar a Henry Hasse, que en marzo de 1937 publicó en Weird Tales un relato con contenido claramente cthulhiano, The Guardian of the Book que tiene un estilo propio y una independencia temática singular aunque Hasse no continuó con esta línea de trabajo por lo que ésta queda como su única y aislada aportación a los Mitos de Cthulhu.

⁵²² William Lumley, op. cit., página 313.

5. LA ESTRUCTURACIÓN DE LOS MITOS DE CTHULHU

5. ESTRUCTURACIÓN DE LOS MITOS DE CTHULHU

Los Mitos de Cthulhu forman un movimiento literario en cuanto que desarrollan ciertos parámetros establecidos entre varios autores de una misma generación literaria en un entorno determinado. Como ya se estableció anteriormente, el término

"generación literaria" resultaría demasiado escaso y, en algunos casos, incorrecto para definir esta asociación espontánea de escritores de literatura fantástica.

Lo que de verdad une a los autores de los Mitos de Cthulhu es su postura ante la literatura y ante lo fantástico, su enorme capacidad creadora e innovadora y su voluntad de reflejar una parte de su trabajo artístico en un entorno colectivo que, en la actualidad, los críticos llamarían "mundo compartido". Sin embargo, Lovecraft, Smith, Howard, Derleth, Belknap Long, Bloch, etc. comparten algo más que determinadas ideas, nombres o situaciones. Existe una relación personal entre ellos (epistolar o directa) y un intercambio de opiniones teóricas sobre el trabajo que están desarrollando. Y si, ciertamente, la espontaneidad y la libertad de creación son dos características inherentes en los Mitos no por ello dejan de ser precisamente rasgos distintivos del movimiento literario.

5.1 Sistemas evolutivos

El establecimiento de un principio y de un final para los Mitos de Cthulhu no resulta una tarea fácil dado que hay muchos factores que se podrían valorar de diferentes formas. Lo cierto es que parten, sin duda, de la concepción cósmica de H.P. Lovecraft, que se plasma progresivamente en sus narraciones y que culmina, inicialmente, en The Call of Cthulhu, no porque sea éste el primer relato en el que aparecen referencias propiamente cthulhuanas (recuérdese, por ejemplo, The Nameless City) sino porque además de expresar claramente un concepto literario nuevo (en cuanto al género fantástico se refiere) provoca una reacción inmediata en todo el círculo de escritores afines a esta tendencia no solo de la costa este sino incluso de gran parte de Estados Unidos.

Esta convulsión promueve aún más el flujo constante de correspondencia de Lovecraft con diversos autores del país lo cual lleva al intercambio de opiniones, actitudes e incluso elementos estéticos hasta que, progresivamente, algunos corresponsales de Lovecraft se incorporan a la creación de narraciones cthulhuanas, o derivan temáticas propias hacia una conexión más global. También existe una referencia física que no engloba a todos los autores que participan en el movimiento literario pero que sí determina en cierto modo el espíritu colectivo de los Mitos de Cthulhu. Se trata del Kalem Club de Nueva York, una asociación con reuniones semanales en la que Lovecraft participó durante el periodo más abierto y menos reclusivo de su vida. Sprague de Camp refleja en Literary Swordsmen and Sorcerers: The Makers of Heroic Fantasy el carácter peculiar de este grupo:

"His main recreation [de Lovecraft] was the weekly meetings of the Kalem Club, so called because the names of all the early members began with K, L, or M: Kirk, Kleiner, Leeds, Long, Lovecraft, McNeil, and Morton. They met at the apartments of several members but most often at that of Frank Belknap Long, a young journalistic student who became a prolific writer of imaginative fiction. All the members had a strong interest in such fiction, thus foreshadowing

the science fiction fan clubs of the next decade" ⁵²³

De aquí parten los *Mitos de Cthulhu* y, como movimiento literario, se podría afirmar que terminan con la muerte de sus tres grandes autores (Lovecraft, Howard y Smith ⁵²⁴) aunque otros participantes (Derleth, Blech, etcétera) siguieron trabajando esporádicamente en esta línea.

Sin embargo, aunque el movimiento literario finaliza en este periodo (por lo tanto se podría considerar un espacio de tiempo real y efectivo de once años, desde 1926 hasta 1937) tanto los antecedentes como las derivaciones posteriores se extienden enormemente en el tiempo.

Lovecraft creó un mundo fantástico que se ha prolongado hasta el siglo XXI. Jamás hubiera pensado él, desde su inquebrantable sentido de inferioridad literaria y desde su irreductible rechazo comercial, que su peculiar concepción del cosmos iba a tener una repercusión literaria que llega a alcanzar ya un nuevo milenio. A finales de este siglo se puede hablar ya de una tercera y una incipiente cuarta generación de autores de los *Mitos de Cthulhu* ⁵²⁵. De hecho, en *A Bibliography of the Cthulhu Mythos* de Chris Jarocha-Ernst de 1997, se recogen 951 títulos que llegan hasta la fecha y muchos de los cuales pertenecen a la última década.

Pero estos nuevos grupos de autores no mantienen entre sí la relación personal y literaria que dio origen al movimiento literario como tal. En este caso sí que se podría afirmar que se trata de un shared world ya que "a number of writers use the same settings, characters, objects, and concepts in otherwise unrelated stories (i.e., it's not necessarily a series, though some series have been set in the Mythos). Most often, these are horror stories, though the Mythos does include science fiction, high fantasy, sword- and- sorcery, and, in at least one case, mainstream fiction" ⁵²⁶.

Sin embargo, para la consideración de los *Mitos de Cthulhu* como movimiento literario en su primera fase creativa hay que tener en cuenta la intensa relación personal de los autores, su voluntad inequívoca de creación de un espacio literario nuevo y el establecimiento de un subgénero literario como marco referencial en el que incluir sus narraciones (el horror cósmico, aunque en este caso habría que precisar que se trata de una acepción genérica y que la definición anterior de Jarocha-Ernst también es perfectamente válida dado el grado de derivación que fueron tomando los autores de los *Mitos*).

En relación con este último aspecto cabe señalar que la idiosincrasia progresiva de los *Mitos* hizo que según se incorporaban autores a su creación fueran aportando relatos dentro de nuevos géneros literarios. Éste es el caso, por ejemplo, de Robert E. Howard y la fantasía heroica. Indudablemente no se puede encuadrar a los *Mitos* de

⁵²³ L. Sprague de Camp, op. cit., página 93.

⁵²⁴ En el caso de Smith habría que referirse a su decisión de dejar de escribir prosa que coincide, en el tiempo, con las muertes de Lovecraft y Howard (1937 y 1936 respectivamente).

⁵²⁵ Basta recordar en este sentido que Arkham House publicó en 1995 una colección de narraciones cthulhuanas llamada *Cthulhu 2000* que recoge las más importantes creaciones basadas en los *Mitos de Cthulhu* en las puertas del nuevo milenio.

⁵²⁶ Chris Jarocha-Ernst, *A Bibliography of the Cthulhu Mythos*, publicación electrónica en Internet, [www.jarochaersnt-zodiac.Bitnet/html, Nazareth, Pennsylvania, 1997](http://www.jarochaersnt-zodiac.Bitnet/html/Nazareth,Pennsylvania,1997), página 1.

Cthulhu dentro de este subgénero literario que a partir de Howard ha sido tan fructífero (desde Tolkien hasta toda la saga de historias más o menos conectadas con lo que se ha dado en llamar dragons and dungeons), pero no es menos cierto que algunas narraciones que tienen temática o caracteres cthulhuanianos se sitúan en ambientes de fantasía heroica.

Si se tratara de buscar un denominador común que identificara el elemento conector de los Mitos de Cthulhu para conformarlos como un verdadero movimiento estético y cultural se podría hablar de un espíritu imaginativo común y colectivo en una generación de escritores que comienzan sus trabajos en el periodo de entreguerras, cuando el mundo parecía haber visto lo peor de su capacidad autodestructiva y cuando, en realidad, todavía se quedaba por presenciar cosas aún mucho más terribles. En este contexto, Lovecraft, Howard y Smith buscan a través de dimensiones cósmicas, internas o externas al alma humana, una explicación más coherente al ser del universo.

Su gran mérito consiste en romper los límites establecidos por la ciencia y la filosofía, traspasarlos a través de la literatura y emprender viajes y exploraciones por el cosmos, por el amanecer de la humanidad o por los más insoslayables recovecos del alma humana. Y en todo ello, a pesar de la indudable revolución que supone para los límites de la literatura fantástica, hay un componente de continuación de la tradición folclórica más ancestral, de la búsqueda de los orígenes a un universo que es negativo en sí mismo y en el que combaten fuerzas superiores a nuestra realidad.

De estos tres autores surge el movimiento literario como tal; como una asunción colectiva de una nueva dimensión creativa en la que todos se pueden mover libremente pero en la que se trata de explorar nuevos ámbitos de recreación; en él se comparten motivos y experiencias, se intercambian caracteres y localizaciones y se construye un universo nuevo que engloba diferentes mundos.

De aquí, de esta tríada, surge un nuevo círculo concéntrico que recoge el interés y la voluntad de otro grupo de autores, contemporáneos de los tres iniciales, y que se suman a ese deseo de ampliación del cosmos abierto por H.P. Lovecraft. Y luego, nuevamente, otro círculo concéntrico con las colaboraciones ocasionales de individuos más alejados de esa participación central.

La siguiente cuestión que se plantea es qué ocurre con el después. La aparición de elementos cthulhuanianos en la ficción fantástica occidental después de la Segunda Guerra Mundial es cada vez más abrumadora. Algunas de estas contribuciones son la extensión en el tiempo de autores que participaron directamente en la conformación inicial de los Mitos como August Derleth o Robert Bloch, pero la mayor parte de este nuevo corpus literario pertenece a jóvenes autores de literatura fantástica que deciden recurrir a elementos de la mitología lovecraftiana para sus narraciones.

Desde Ramsey Campbell hasta Roger Zelazny (dos de las figuras clave en la literatura fantástica que se aproxima al tercer milenio) la incorporación de la obra de los Mitos de Cthulhu a nuestra cultura popular ha sido una constante. Y sin embargo, ya no se puede hablar de un movimiento literario como tal. Se trata de otro tipo de manifestación artística pero ya no existe la conexión personal directa, el espontáneo

intercambio de idea y motivos, la colaboración apasionada en la creación de algo nuevo y diferente. Como dice Jim Turner en la introducción a *Cthulhu 2000*:

"...the latter-day Mythos pastiche will simply be a banal modern horror story, preceded by the inevitable *Necronomicon* epigraph and indiscriminately interspersed with sesquipedalian deities, ichor-oozing tentacles, sundry eldritch abominations, and then the whole sorry mess rounded off with a cachinnating chorus of "lä! lä!" -chanting frogs. Literary cosmicists, to paraphrase Leo Margulies, are born and not made".⁵²⁷

Aunque con algunas posteriores ramificaciones, el movimiento literario que suponen los Mitos de Cthulhu finaliza con la muerte de Lovecraft y Howard y con el abandono literario de Smith. Algunos de sus amigos continuaron realizando aportaciones esporádicas que servirán para cerrar el ciclo de los Mitos. Lo que ha ocurrido después (aunque desde luego no sea nada baladí dado el nivel de integración en la cultura popular) no tiene que ver con el movimiento literario en sí.

	PERIODO	AUTORES	CRONOLOGÍA	RASGOS CARACTERÍSTICOS	DIMENSIÓN
FASE I	Creación inicial	Lovecraft	Adolescencia-Madurez	Combinación de estilos	Personal
FASE II	Explosión social	Lovecraft-Tírculo de Lovecraft	1926 ("Call of Cthulhu")	Horror cósmico	Personal + ambiente colectivo
FASE III	Agrupación creativa en torno a Lovecraft	Lovecraft-Rebert E. Howard-Clark Ashton Smith	1926- 1937	Mitos de Cthulhu	Elaboración colectiva y personal de un nuevo corpus literario
FASE IV	Agregación de un segundo grupo de creadores	August Derleth-Rebert Bloch- Frank Belknap Long	1926- 2ª mitad del siglo XX	Mitos de Cthulhu (colaboración complementaria)	Participación complementaria en el movimiento literario
FASE V	Ampliación del grupo de creadores	Henry Kuttner-Hazel Heald J. Vernon Shea-Zealia Bishop	1926- 1940	Mitos de Cthulhu (colaboración esporádica)	Participación colateral en el movimiento literario

⁵²⁷ Jim Turner, *Cthulhu 2000*, Sauk City, Arkham House, 1995, página xv.

		<i>Duane W. Rimel R.H. Barlow Richard F. Dearight Adolphe de Castro C.M. Eddy, Jr. William Lumsey Sonia H. Greene</i>			
<i>FASE VI</i>	<i>Finalización del movimiento literario 2ª generación de autores</i>	<i>Ramsey Campbell Brian Lumsey (figuras principales)</i>	<i>1965- 1990</i>	<i>Utilización de los Mitos de Cthulhu para obras propias. Ampliación a un "shared world"</i>	<i>Nueva recreación de los Mitos de Cthulhu</i>
<i>FASE VII</i>	<i>3ª generación de autores</i>	<i>Roger Zelazny (como ejemplo, además de otros muchos más)</i>	<i>1970- 2000</i>	<i>Incorporación de los Mitos de Cthulhu al acervo cultural popular del mundo occidental</i>	<i>Utilización de elementos particulares de los Mitos</i>

Además de esta tabla que ilustra resumidamente las fases por las que ha transitado la creación inicial de Lovecraft habría que incluir otra dimensión referida a la utilización de distantes referencias de los Mitos en una parte importante de la literatura fantástica (principalmente anglosajona) de la segunda mitad del siglo XX. Son referencias que ya no tienen nada que aportar a los Mitos de Cthulhu pero que demuestran la aceptación que ha tenido este movimiento literario y su inclusión como un icono fundamental dentro del ámbito de lo fantástico.

5.2 Estructuras compartidas

Además de las relaciones interpersonales necesarias e imprescindibles para conformar un movimiento literario, resulta necesario definir los elementos estrictamente

literarios que definen las características comunes de los trabajos artísticos de los diferentes autores. Al fin y al cabo es en la propia literatura donde se definen las similitudes y las convergencias.

Aparte de compartir una actitud creativa similar y un concepto amplio del universo, los autores de los Mitos de Cthulhu utilizaron ciertos temas o formatos comunes para desarrollar sus experiencias innovadoras. Del análisis de estos elementos se puede derivar una semejanza identificativa de lo que son los Mitos, literariamente hablando.

Formato

Relato corto

Narrador

Diseño narrativo

Relación espacio-temporal

Organización narrativa

Elementos integrantes

Los dioses

Los libros de saber oculto

Las localizaciones

La tradición folclórica y la mitología cthulhunia

Estructura de los Mitos de Cthulhu

Formato

Uno de los denominadores comunes y que apenas varía es la utilización del relato corto como marco en el que desarrollar las narraciones. Cabe citar, sin embargo, dos excepciones esporádicas que aunque confirman la regla mantienen su pequeño ámbito de importancia.

En primer lugar, se puede establecer que los Mitos de Cthulhu no son sólo prosa sino que también contienen poesía, desarrollada por los mismos autores. Desde luego es de mucha menor importancia que la prosa y resulta meramente testimonial en cuanto a que no aporta nada más que algunos detalles coloristas. Esta poesía suele aparecer en forma de citas para la introducción de algunos relatos. Como tal poesía no tiene ninguna relevancia a nivel literario dentro de su contexto histórico y su valor radica en el acompañamiento que hace de la prosa. Fungi from Yuggoth de H.P. Lovecraft y las pequeñas composiciones de Robert E. Howard quizá sean lo más relevante que aportan los Mitos de Cthulhu en este género.

La segunda excepción que confirma la regla de la utilización del relato corto como marco de elaboración es la aproximación que se realiza en algunos casos a la novela. Es decir, en algunas ocasiones los relatos abandonan su longitud habitual, extendiéndose hasta alcanzar casi la dimensión de una novela. En estos casos no se trata sólo del tamaño sino de afrontar una nueva dimensión en la elaboración literaria ya que al ampliar el formato utilizado se deben desarrollar varias líneas de acción que no se limitan necesariamente al discurrir central de una idea.

Es decir, si el relato corto se caracteriza por el desarrollo intenso y, generalmente, lineal de un tema central, la novela debe adoptar varias vías de seguimiento que por lógica deben confluir en un final esclarecedor. En esto se produce, por lo tanto, una diferenciación no solo de volumen sino también de posicionamiento. El relato corto supera en intensidad a la novela pero ésta tiene un margen más extenso para afrontar historias más complejas y para desarrollar los personajes.

Los casos en los que se utiliza el formato novela para desarrollar los *Mitos de Cthulhu* son relativamente frecuentes y aumentan con el paso del tiempo y con el cambio de generaciones. Dentro de la generación inicial de los *Mitos de Cthulhu* hay varias aproximaciones que no llegan a alcanzar la complejidad de la novela pero que se aproximan a ella. El propio Lovecraft, aunque siempre asumió el relato corto como modelo para desarrollar sus historias, realizó tres intentos de aproximación a la novela:

"H.P. Lovecraft wrote only three novels among his many short stories and novelettes, and each of them is properly viewed as a short novel- that is, longer than the novella form, but not yet a full-length novel"⁵²⁸

Estas tres novelas ciertas a las que se refiere *August Derleth* son *The Case of Charles Dexter Ward*, *At the Mountains of Madness* y *The Dream-Quest of Unknown Kadath*. Habría que añadir que, aunque en colaboración con *Zealia Bishop*, se puede atribuir a Lovecraft la participación en otro intento de aproximación a la novela en el caso de *The Mound*.

Sin embargo, examinando estas obras se llega a la conclusión de que se trata más bien de relatos "cortos" presengados casi hasta la extensión de la novela más que de novelas en sí mismas, siempre que se acepte como válida la premisa de que la novela debe reunir más características que el propio número de páginas. Lovecraft aumenta la complejidad de la narración central, la desarrolla meticulosamente y utiliza el horror acumulativo para conseguir presengar el efecto intenso del relato corto.

En esta técnica Lovecraft fue un maestro que superó incluso a *Edgar Allan Poe*. En este sentido, si bien Poe consigue efectos sorprendentes y brillantes en sus narraciones más cortas del tipo *Ligeia*, por ejemplo, cuando se trata de extender la idea de una narración más allá del límite habitual del relato corto la técnica de Lovecraft es insuperable. Si se comparan *The Narrative of Arthur Gordon Pym* de Poe y *At the Mountains of Madness* de Lovecraft se podrá observar que, con una temática similar, la utilización del horror acumulativo por parte de Lovecraft hace mucho más poderosa la presengación del efecto del relato corto casi hasta el formato novela. Tanto en este caso como en *The Case of Charles Dexter Ward*, Lovecraft consigue la culminación de esta técnica complejísima al traspasar las facultades inherentes del relato corto (intensidad narrativa, tensión ambiental, desarrollo de una única línea argumental) a un modelo mucho más amplio sin perder el valor de estas cualidades.

Otro de los casos en los que Lovecraft tuvo alguna relación con la novela fue la obra de *Frank Belknap Long* *The Horror from the Hills*, cuya idea partió del propio

⁵²⁸ *August Derleth* en: H. P. Lovecraft, *Omnibus 1. At the Mountains of Madness*, (Introducción), op. cit., página 5.

Lovecraft si bien luego fue desarrollada por Leng. Aunque Robert Bloch (en Strange Eons) y August Derleth como autores de la primera generación de los Mitos de Cthulhu (la que conforma el movimiento literario) también realizan aproximaciones a este formato es en autores posteriores donde se desarrolla con más reiteración. Desde Ramsey Campbell hasta Brian Lumley, los Mitos de Cthulhu en tamaño novela se extienden, acomodándose, sin duda, a los nuevos tiempos en los que este tamaño se convierte en la estrella de la literatura. No es que se trate de plantear como concesión comercial el escribir ficción fantástica en tamaño novela (y menos en una figura mundialmente reconocida como Ramsey Campbell) pero el hecho es que la segunda mitad del siglo XX ha impuesto este formato de forma generalizada.

En cualquier caso, los Mitos de Cthulhu fueron un movimiento literario que utilizó el relato corto como el vehículo habitual de elaboración artística. Y dentro de este marco cabe decir que se alcanzaron logros valiosísimos porque añadieron elementos absolutamente innovadores pero todo ello dentro del devenir de la tradición de la narración corta de misterio e imaginación.

La utilización de los sueños y las pesadillas como elementos impulsores de la acción se emplea de forma magistral. Además, se sobrepasan los conceptos estereotipados del tiempo y el espacio investigando en nuevas dimensiones que traen consigo nuevas formas de ver la realidad. El horror cósmico y la fantasía heroica aparecen como subgéneros que utilizan, en muchos casos, el relato corto como su vehículo de manifestación. La "caza de brujas" de Nueva Inglaterra aparece como un motivo de recreación pero adopta una forma universalizada que la conecta con otros fenómenos extraños del resto del planeta.

En muchos los aspectos diferenciadores de este nuevo relato corto del siglo XX pero, con todo, mantiene sus rasgos peculiares en los Mitos de Cthulhu facilitando el desarrollo intenso de acciones mayormente unívocas al crear la disposición adecuada (en cuanto a longitud y formato) para la introducción de experiencias oníricas y permitir a los narradores omniscientes que desplieguen sus conocimientos para intentar orientar el miedo de los lectores en una determinada dirección. En definitiva, se trata de facilitar una vez más la continuación de la tradición de la narración breve tan apta para presentar contenidos fantásticos.

Narrador

La cuestión del narrador en los Mitos de Cthulhu, estilísticamente hablando, es bastante uniforme en cuanto a que se trata en la mayoría de los casos de narradores masculinos que actúan como personajes o testigos de la acción y de los que se puede llegar a conocer su persona y su condición. Son, por lo tanto, subjetivos en cuanto a que tienen una relación más o menos directa con lo que relacionan. En algunos casos, este narrador confluye con el protagonista de la propia narración en una especie de confesión que suele utilizar un formato epistolar como un diario o una serie de publicaciones periodísticas. En otras situaciones, el narrador en tercera persona describe los sucesos acaecidos a un individuo que suele ser también masculino.

Esto se puede apreciar si se observan varios de los comienzos de los relatos de los Mitos.

1) "First off, I want to write that I never did...", Notebook found in a Deserted House

de Robert Bloch

2) "I stared gloomily at my friend...", **The Space Eaters** de Frank Belknap Long

3) "I had been out of work for several months...", **The Return of the Sorcerer** de Clark Ashton Smith

4) "The most merciful thing in the world, I think, is the inability...", **The Call of Cthulhu** de H.P. Lovecraft

5) "My name is Paul Dunbar Lang...", **The Return of the Lloigor** de Colin Wilson.

6) "I had never met Dr. Frederick Wilhelm before I went...", **The Deep Ones** de August Derleth

7) "Paul Tregardis found the milky crystal...", **Ubbo-Sathla** de Clark Ashton Smith

8) "New acquaintances always had difficulty in locating Elmer Harrod's address...", **The Hunter of the Graveyard** de J. Vernon Shea

9) "When Carson first noticed the sounds in his cellar...", **The Salem Horror** de Henry Kuttner

Esta selección de primeras líneas⁵²⁹, tomadas en su totalidad de los relatos que integran la compilación *Tales of the Cthulhu Mythos*⁵³⁰ con el fin de realizar una búsqueda uniforme y no aleatoria, demuestran que, en la mayoría de los casos, los autores de los *Mitos de Cthulhu* utilizan ya desde el mismo comienzo un narrador personaje o testigo que relaciona su propia acción en primera persona. Este es el caso de las narraciones desde la primera hasta la sexta entrada. Las tres últimas citas muestran, igualmente, a un narrador personaje o testigo pero que en este caso desarrolla la historia de una tercera persona que es, invariablemente, un personaje singular, masculino y solitario.

Frente a esta cohesionada unanimidad masculina se podría plantear el carácter misógino de los autores de los *Mitos*, lo cual, desde un punto de vista de crítica sociológica, podría llegar a ser muy relevante. Pero probablemente se trata del propio carácter personalista de las narraciones lo que confiere esta uniformidad genérica. Es decir, los narradores despliegan ante los lectores vivencias (céntricas, imaginadas o asimiladas del folclore) muy personalizadas que transmiten a través de un alter ego en forma de personaje literario. Algunos creadores de los *Mitos de Cthulhu* tuvieron problemas de relación con las mujeres pero muchos otros no y, sin embargo, el patrón narrativo es muy uniforme.

Se trata, pues, de una forma de enfocar la narración más que de una limitación inicial personal de los autores. La escasa aparición literaria de mujeres en los *Mitos de*

⁵²⁹ Todas estas citas son primeras líneas de los relatos relacionados excepto en el caso de *The Space Eaters* de Frank Belknap Long en el que hay un breve párrafo introductorio antes del comienzo en sí de la narración.

⁵³⁰ H.P. Lovecraft (y otros), *Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit.

Cthulhu debe apreciarse en este mismo sentido ya que una presunción básica de los Mitos es la soledad investigadora de los personajes, que se enfrentan a sucesos que dejan poco margen para la relación hombre-mujer. Y desde luego, en relatos como The Hounds of Tindalos de Frank Belknap Long o Ubbo-Sathla de Clark Ashton Smith esta relación queda fuera totalmente de lugar al tratarse de aproximaciones literarias a fenómenos que superan en mucho la propia condición humana, cualquiera que sea su sexo.

El universo que plantean los Mitos de Cthulhu no es estrictamente humano en el sentido habitual del término. Ciertamente, existe la intervención humana pero en la dirección del conocimiento o la relación con mundos, seres, fenómenos o dimensiones que explican el cosmos de forma general o la eterna lucha entre el bien y el mal en lugar de centrarse en relaciones o aspectos interpersonales de los seres humanos.

En este sentido, cabe recordar que una de las críticas más persistentes que se han hecho a la magna obra de Tolkien The Lord of the Rings es el tratamiento de la mujer en dicha epopeya fantástica. La cuestión de si las figuras femeninas aparecen o no aparecen en la literatura o de si su tratamiento es estereotipado sobrepasa los límites de lo puramente artístico y entra en el ámbito social. El propio carácter reflexivo de la literatura frente a artes más visuales como la pintura hace que se planteen muchas más diatribas en cuanto a lo que los escritores escriben que en cuanto a lo que pintan los pintores. Sin embargo, la esencia es la misma y lo verdaderamente importante es la validez de lo creado y no sus diferentes interpretaciones.

Pero no se trata únicamente de la caracterización de los personajes femeninos; se trata básicamente de la ausencia de una intención caracterizadora deliberada porque los fenómenos que nos rodean son mucho más importantes que nosotros mismos. Y ante ese cosmos abrumador, los humanos son meros espectadores que apenas logran escapar en ocasiones de las situaciones terribles que llegan a presenciar. En esto sí se puede afirmar que hay diferencias concretas entre los personajes de los autores de los Mitos. Cada personaje de Lovecraft es la humanidad (con un posicionamiento inquieto y sensible que busca el conocimiento) frente a un universo con fuerzas terribles que no puede controlar. Sin embargo, en los personajes de Robert E. Howard se puede apreciar mucho más la voluntad humana, tan férrea a veces que supera los obstáculos interpuestos. En Howard sí aparece el "héroe"; a veces frente a sus congéneres pero en otras ocasiones frente a dimensiones no terrenales. Aunque esto no quiere decir que la fantasía heroica de Howard se ajuste al modelo de final feliz de los héroes tradicionales. Como ocurre en The Valley of the Worm, el héroe puede morir.

Este narrador testigo que es casi siempre el personaje principal se dirige a un lector que a veces es explícito en el sentido de que se trata de una audiencia identificada; por ejemplo, el público estadounidense al cual se quiere informar sobre determinados sucesos. En otras ocasiones se trata de dejar un legado escrito de algo que nunca se llegó a contar en público.

Por lo tanto, la intervención del lector en la narración es pasiva en cuanto a que es informado paso a paso de lo ocurrido por un narrador que conoce todos los detalles desde el primer momento. Esto podría plantear una posible pérdida de intensidad en las sensaciones experimentadas por el lector al tener la certidumbre de que el individuo narrador sabe de antemano lo que va a ocurrir. Sin embargo, estos relatos se

fundamentan en gran medida en el propio contenido de lo narrado de forma que fomentan la simplicidad narrativa para empujar al lector a cuestionarse los axiomas planteados y a reflexionar sobre los temas suscitados.

Se trata, por lo tanto, de narradores que convencen al lector de la veracidad de lo que van a relatar y que centran el devenir de la acción en torno a sí mismos, presentando unos hechos que tienen un comienzo y un final en ellos mismos.

Diseño narrativo

El diseño narrativo utilizado en las narraciones varía según los autores pero el denominador común excluye el diálogo como forma de narración para centrarse mayormente en la acción descriptiva. Esto es, en una narración de sucesos con largos intervalos descriptivos. En este sentido, los *Mitos de Cthulhu* retoman la tradición folclórica que utiliza este tipo de estructura para relatar leyendas y mitos. Tal vez el caso más diferenciado sea el de Robert E. Howard que es, probablemente, el autor de los *Mitos* que más diálogo utiliza (véase, por ejemplo, *The Fire of Asshurbanipal*)⁵³¹ por el propio sentido dinámico de sus historias y por el carácter intrínseco de la fantasía heroica, aunque fuera aplicada a los *Mitos de Cthulhu*.

Como ya quedó señalado anteriormente, en los *Mitos de Cthulhu* hay un fuerte componente individualista y esto se refleja también en las formas de narración. Si se trata de investigaciones solitarias de personajes un tanto desmarcados de las creencias sociales comúnmente aceptadas resulta lógico que el tono sea intimista, por lo que el diálogo queda en muchos casos fuera de lugar.

La narración descriptiva se asocia con el procedimiento epistolar de forma que muchos relatos de los *Mitos* parten de o contienen literatura dentro de literatura, en el sentido de que hay narraciones superpuestas, en algunos casos, hasta varios niveles sucesivos. En muchas ocasiones, la epístola es el medio utilizado para desarrollar este esquema. No se debe entender, sin embargo, que la epístola se limita únicamente a la correspondencia entre dos o varios personajes sino que en muchos casos actúa como vínculo temporal entre individuos de tiempos distintos e, incluso, de dimensiones diferentes. Por lo tanto, la palabra escrita y registrada cobra una importancia enorme en los *Mitos de Cthulhu* al servir como vehículo transmisor de conocimientos olvidados en la memoria de la humanidad.

En algunos casos, y no de forma aislada, aparecen párrafos de ensayo en los que se desarrolla la línea más filosófica de los *Mitos de Cthulhu*. Esta es una característica nada desdeñable dado el carácter reflexivo de las narraciones sobre la propia esencia del ser humano y, sobre todo, del universo que lo rodea. En estos casos, el autor parece abandonar la historia particular que se dispone, o que está narrando, para dedicarse a una empresa mayor; este objetivo tiene una amplitud filosófica en el sentido del planteamiento de cuestiones generales que pueden afectar a la humanidad. El comienzo de *The Shadow out of Time* de Lovecraft puede mostrar una idea de esta técnica:

"If the thing did happen, then man must be prepared to accept notions of the

⁵³¹ Punto 4.2.1.4.2 de esta tesis doctoral.

cosmos, and of his own place in the seething vortex of time, whose merest mention is paralysing. He must, too, be placed on guard against a specific, lurking peril which, though it will never engulf the whole race, may impose monstrous and unguessable horrors upon certain venturesome members of it"⁵³²

No resulta difícil encontrar ejemplos variados de este tipo en otros autores de los Mitos, especialmente dentro del núcleo central (Clark Ashton Smith y Robert E. Howard). Yes que algo definitorio del estilo que impregna la mayoría de relatos de los Mitos es la seriedad con la que sus autores abordan sus trabajos. De aquí se puede inferir fácilmente la ausencia absoluta de cualquier tipo de rasgo humorístico y la determinación con la que se tratan temas de hondo calado filosófico. En su estudio From the Bygone Ashes: The Legacy of Howard Phillips Lovecraft, Michael A. Morrison y Stefan Dziemianowicz⁵³³ visualizan claramente este concepto:

"...even derogators of Lovecraft's style acknowledge the high seriousness of his stories. Perhaps more than any other element of his aesthetic, intense conviction marks his stories as unique among the weird tales of his time. For Lovecraft, exploring in fiction epistemological and ontological issues of human import but cosmic scope was not a vocation; it was a call to high purpose"

Una de las peculiaridades de este subgénero literario es la utilización de lo que se ha dado en llamar horror acumulativo. Esta técnica refuerza, en cierta forma, la lentitud y, a veces, la excesiva densidad de la narración descriptiva. Sirve como contrapunto para dar un matiz de tensión a la narración de horror o fantástica. Éste es probablemente uno de los grandes logros de los Mitos de Cthulhu ya que consigue alcanzar una tensión creciente a lo largo de las narraciones exentas de diálogo, lo cual no resulta nada sencillo. La clave consiste en dar pautas progresivamente sobre el suceder de los acontecimientos de tal forma que a un fenómeno inicial se le van sucediendo diferentes fases narrativas que aun incidiendo en el mismo tema apertan nuevos niveles.

En los casos en los que esta combinación se realiza con éxito los resultados son excepcionales. Cuando el grado de intensidad no es el suficiente puede ocurrir que el ritmo narrativo resulte tedioso y recargado. En todo caso, hay que tener en cuenta que se trata de temas con contenidos muy profundos (en algunos casos próximos a la filosofía o a la metafísica) que no son fáciles de desarrollar y que precisan una aguda combinación de ingenio y madurez.

Relación espacio-temporal

Uno de los aspectos más definitorios y relevantes de los Mitos de Cthulhu es el modo de establecer las relaciones espacio-temporales dentro de las narraciones. En primer lugar, hay que tener en cuenta que en la época de desarrollo de los Mitos (décadas de los años veinte y treinta fundamentalmente) ni todos los continentes del planeta ni la concepción global sobre el tiempo estaban claros. Esto se debe añadir que en las profundidades de la mente humana todavía quedaban muchos rincones por

⁵³² H. P. Lovecraft, Omnibus 3. The Haunter of the Dark, op. cit., página 464.

⁵³³ Michael A. Morrison y Stefan Dziemianowicz, "From the Bygone Ashes: The Legacy of Howard Phillips Lovecraft", Lovecraft Studies 27, West Warwick, Necronomicon Press, 1992, pp. 2-9.

explorar, como Sigmund Freud trataba de demostrar en la misma época de surgimiento de los Mitos.

Los Mitos de Cthulhu se adentran, con el atrevimiento que permite la literatura, en los ámbitos más insólitos del espacio, del tiempo y de la mente humana, planteando posibilidades difícilmente imaginables en los relatos góticos anteriores. Físicamente, los espacios se concentran en el entorno familiar de Nueva Inglaterra, en el Oriente más profundo, en las zonas antárticas desconocidas, en las profundidades marinas, en el interior más profundo de nuestro planeta e incluso en el espacio cósmico.

Como se puede apreciar, se trata de las zonas menos exploradas por el hombre en aquella época, lo cual permitía licencias aún mayores en cuanto a lo que se podía contar. La vieja Europa funciona igualmente en muchas ocasiones como un referente, si no central sí originario. Es decir, muchas de las sagas familiares que llegan hasta Salem proceden de Europa central, por ejemplo. Así como todos los textos de saber oculto que contienen las claves para el acceso y el control de otras dimensiones. En determinadas situaciones, se produce un regreso "histórico" a tiempos en los que la civilización humana se desarrollaba en la frontera entre Oriente y Occidente (The Black Stone de Robert E. Howard).

En cualquier caso, las grandes civilizaciones europeas son un referente constante tanto por la aportación de unos antecedentes más antiguos que los propios norteamericanos como por sus exploraciones, tanto físicas como filosóficas, de nuevos mundos. Lo que más atrae de Europa a los Mitos de Cthulhu es la posibilidad de disponer de unos conocimientos ancestrales que raramente se les suponen a los antecesores indios del continente norteamericano (aunque hay excepciones basadas en leyendas indias como The Wendigo de Algernon Blackwood y The Mound de Lovecraft-Bishop).

La Antártida y las zonas boscosas canadienses, por ejemplo, muestran el lado más salvaje de la naturaleza todavía inexplorada. En la segunda mitad de este siglo y ya cerca del tercer milenio occidental, la literatura fantástica tendrá que refugiarse o bien en mundos totalmente ajenos a nuestra realidad o mirará decididamente hacia arriba buscando en el espacio cósmico nuevas fronteras donde seguir explorando los límites del universo. En muchas ocasiones, la literatura fantástica no hace nada más que justificar artísticamente el deseo de exploración inagotable del ser humano, probablemente una de sus cualidades más interesantes como especie. La posibilidad que ya intuyó Jules Verne se va haciendo cada vez más cierta y probable hasta abrirse paso con Ray Bradbury, por ejemplo, y sus Martian Chronicles.

Las profundidades marinas y el interior del planeta ofrecen dos dimensiones que permiten la búsqueda de mundos perdidos. En las profundidades del Pacífico se sitúa R'lyeh, la ciudad olvidada en la que Cthulhu duerme esperando su regreso. El mar ejerce un influjo de atracción enormemente significativo para los Mitos de Cthulhu. En su origen está la febia del propio Lovecraft, pero otros autores, como Derleth, continuaron utilizando este recurso para hacer de las extensiones marinas una localización donde buscar formas diferentes de vida. Por otro lado, The Shadow Out of Time y The Mound de Lovecraft muestran las posibilidades de explorar el subsuelo de nuestro mundo.

Para los occidentales el mundo oriental siempre se ha presentado como un elemento de atracción por su carácter diferenciado pero, al mismo tiempo, por su especial dificultad de penetración. El África negra contiene "materias primas" de indudable valor pero Oriente posee unas civilizaciones enormemente atractivas para los occidentales. Tal vez haya sido en la segunda mitad de este siglo cuando hayan perdido parte de su misterio. Sin embargo, desde los tiempos de Lord Dunsany hasta los relatos de Robert E. Howard, H.P. Lovecraft o incluso Robert Bloch la puerta de Oriente ha sido siempre la vía de acceso a secretos fundamentales. Allí se sitúan las ciudades perdidas de las que hablan estos autores (The Nameless City de Lovecraft o Asshurbanipal de Howard), de allí procede el árabe loco cuyo terrible volumen The Necronomicon es la fuente más reconocida del saber oculto en los Mitos de Cthulhu y allí se encuentra la mitología egipcia que utilizó Robert Bloch para muchos de sus relatos.

Por último, es necesario considerar el cosmos no tanto en su aproximación como espacio sideral en el que moverse, como hará posteriormente la ficción científica más avanzada, sino como fuente de poder y vehículo de transmisión de civilizaciones. Por ejemplo, Yuggoth es el planeta de donde proceden los seres y dioses que inicialmente poblaron nuestro mundo. Hay, pues, una consideración universalista del poblamiento de nuestro planeta. Asimismo, se pueden establecer conexiones con las enormes fuerzas que habitan más allá de los límites de nuestra atmósfera y que esperan la manifestación de un impulso para reaccionar en consecuencia. En muchas ocasiones la dimensión espacio-temporal es utilizada de forma incorpórea ya que los viajes interestelares, tan populares poco después, no son en sí mismos un motivo y se realizan simplemente mediante la transposición de espíritus.

Una constante bastante habitual en los Mitos de Cthulhu es la separación de cuerpo y alma y sus diferentes ámbitos de acción. Los espíritus poseen un grado de autonomía muy elevado, muchas veces a través de la explicación del mundo de los sueños, y pueden establecer contacto con otras entidades de tiempos y lugares muy distantes. El tiempo en los Mitos de Cthulhu es una cuestión relativa en cuanto a que se pueden traspasar los límites comúnmente aceptados para realizar regresiones al pasado o exploraciones en el futuro. Sin embargo, no se trata de provocar situaciones que permitan la narración de aventuras sino de impulsar la búsqueda de las respuestas a las eternas preguntas de la humanidad (de dónde venimos, quiénes somos, hacia dónde vamos).

En algunos casos se llega a alcanzar el pasado y el futuro absolutos al poder observar el nacimiento propio de la vida o su destrucción final. Los Mitos de Cthulhu logran en este aspecto un éxito inigualable en la literatura ya que se trata de aventuras metafísicas cargadas de una honda preocupación por todo lo concerniente al ser humano y con un componente de terror ante lo absolutamente desconocido que llega a remover lo más profundo del espíritu humano. The Hounds of Tindalos de Frank Belknap Long, The Shadow out of Time de H.P. Lovecraft, Ubbo-Sathla de Clark Ashton Smith y The Valley of the Worm de Robert E. Howard son los ejemplos más característicos de esta particular utilización del tiempo. Cada uno de estos relatos enfoca el tema desde la personalísima perspectiva de sus autores pero en todos coincide la transitabilidad del tiempo como medio para poder visualizar o percibir épocas olvidadas en el subconsciente humano.

En los relatos más tradicionales el tiempo se suele presentar de dos formas

generales. Por un lado, la más clásica de la acción en tiempo presente, o inmediatamente pasado, que desarrolla la relación de un hecho contemporáneo. La otra línea tiende a combinar una posición de presente del narrador con una historia de fondo o unos antecedentes enclavados en un pasaje histórico de forma que se universalizan los hechos planteados y se ensazan con el continuo histórico.

La mente y el espíritu humanos son motivo de preocupación y análisis en los *Mitos de Cthulhu* y su presencia como elementos fundamentales es constante. Se puede percibir una inquietud por los límites de sus dimensiones, por sus capacidades reales para traspasar lo estrictamente tangible y alcanzar otros niveles de comprensión y comunicación. En esto, también, los *Mitos de Cthulhu* son novedosos tanto porque lo hacen como movimiento y no de forma aislada (simplemente un autor en una narración) como por el grado de inquietud que llegan a provocar.

Organización narrativa

De todos estos aspectos literarios analizados anteriormente se deriva una organización narrativa, que aunque en cierto sentido es tradicional por su propia constitución, aporta elementos definitivos al movimiento literario dentro del género de la literatura fantástica.

En principio, esta organización se ajusta con bastante regularidad al relato corto como vehículo de expresión. Pero al desarrollo clásico del relato corto (es decir, una narración prácticamente lineal con un planteamiento rápido, un desarrollo uniforme y un final que debe ser "sorprendente") se añade el intento de universalización constante de los *Mitos*. Algo que diferencia notablemente las narraciones de los relatos cortos de los *Mitos* en relación con el horror o la fantasía tradicionales en este tipo de formato es su conclusión. Los *Mitos de Cthulhu* no buscan finales efectistas que resuelvan globalmente y, mucho menos, satisfactoriamente las historias. En muchas ocasiones los personajes mueren o reciben un destino aún peor. Y ni siquiera aparece la estética del antihéroe. Se trata, sencillamente, de la incapacidad humana para controlar su propio destino. Un concepto central en los *Mitos* es la indefensión en la que se encuentra el ser humano dentro del cosmos.

Aunque en los relatos cortos de los *Mitos* se mantiene una cierta estructura tradicional, van apareciendo matices y referencias que los convierten en pequeñas piezas de un mosaico gigantesco que comprendido en su totalidad daría una imagen absoluta del universo. Por lo tanto, hay pequeñas diversificaciones en los relatos (sin hacer que lleguen a formar parte de una misma serie, lo cual, por sí mismo, haría que perdieran su intención de universalización para formar una estructura más amplia pero limitada) que rompen un tanto el carácter compacto y finito del relato corto clásico. Si una narración de este tipo debe comenzar y acabar en sí misma o, en todo caso, formar parte de una serie que, lógicamente, comienza y acaba en sí misma, los *Mitos* rompen este esquema para hacer de cada obra un componente del todo universal que nunca empieza ni acaba en sí mismo.

Por ello, la ausencia de un final definitivo en cada historia permite la adición de otros relatos de forma permanente. Se trata de estructuras abiertas que participan de una idea global común. La idea global de Lovecraft se basa en un concepto dinámico de la lucha del bien y el mal que se expresa a lo largo de sus relatos de forma más o

menos inconexa pero que mantiene una línea común de pensamiento relacionada con la lucha de razas que pretenden el dominio del mundo.

Sin embargo, este posicionamiento es válido para Lovecraft pero en cuanto se globaliza la idea de los Mitos se queda corta y habría que añadir que los relatos de los Mitos, así como la propia concepción de la literatura fantástica de sus autores, se basa en la creencia de que la realidad del universo en general y de nuestro planeta en particular es mucho más amplia y rica de lo que establece la ciencia positivista y racionalista y que, por lo tanto, todo es explorable y creíble.

En este marco la organización narrativa común permite la transferencia de elementos de unos autores a otros con una perfecta adaptación. En muchas ocasiones, se trata de conexiones deliberadamente situadas para reforzar esa idea de universalización, aunque en ningún caso se trata de una política definida.

Elementos integrantes

Los dioses

Los dioses dentro de los Mitos de Cthulhu tienen, al menos, dos funciones diferenciadas. En primer lugar, ferman la génesis de toda mitología y, por lo tanto, son un elemento constituyente indispensable para la estructuración de un marco literario de este tipo. En segundo lugar, representan en sí mismos la lucha cósmica de fuerzas que rige el universo. En esta guerra, los humanos adseradores son seres indefensos y sin voluntad propia, agitados y dirigidos por fuerzas externas a ellos. El mal, por lo tanto, se representa fuera del propio ser humano aunque en muchas ocasiones se encarna en él de forma horrenda (recuérdese el espeluznante sacrificio humano en *The Black Stone* de Robert E. Howard).

Esta concepción deítica en los Mitos procede, inicialmente, de la idea general de Lovecraft y presupone una lucha de razas en el universo muy anterior al género humano y de la cual se deriva toda la historia de la humanidad. En esto, tanto Lovecraft en principio como el resto de autores posteriormente, muestran el carácter filosófico y reflexivo de los Mitos al buscar un planteamiento más generalizador para el devenir del universo:

"Born in the interstices between these cosmic power and the minds of his hapless protagonists, Lovecraft's vast and eternal monsters embody the overarching theme of his work; the discovery by twentieth-century science that we are **not** the masters to that universe. Lovecraft realized this theme of cosmic indifferentism against an implicit background of an almost Stapledonean scope"⁵³⁴

Esta perspectiva de Morrison y Dziemianowicz es perfectamente clarificadora de la función de las deidades cthulhunianas en cuanto a los fundamentos básicos de los Mitos.

Sin embargo, queda más que decir ya que hay otra línea temática muy importante que se une a esta línea de pensamiento. Se puede llegar a afirmar que

⁵³⁴ M.A. Morrison y S. Dziemianowicz, op. cit., página 4.

Lovecraft es profundamente innovador en sus planteamientos y en su consideración de la literatura fantástica y de horror. Esto es perfectamente cierto pero daría una imagen limitada de la obra de Lovecraft y del conjunto de los *Mitos de Cthulhu*. Existe un fuerte componente folclórico que proporciona referentes desde los mismos antecesores de los *Mitos de Cthulhu* (Nodens, de Arthur Machen; Wendigo-Itihaqua, de Algernon Blackwood; Hastur, de Robert W. Chambers) al utilizar leyendas ancestrales para identificar sus propios dioses (Machen a través de la historia romana o Blackwood con una leyenda india).

Por lo tanto, las deidades cthulhuanianas no son solo un producto de la reflexión sobre la impotencia del ser humano ante un universo regido por leyes superiores e inalcanzables. También representan las fuerzas vivas y reales (dentro del folclore más ancestral de la memoria humana) que han ido constituyendo ese corpus de imágenes subyacentes e inexplicables que fluyen de forma paralela a la historia en leyendas sobrenaturales y ficción fantástica. Los *Mitos de Cthulhu* recogen ese acervo verosímil (que abarca desde el *MtQ* himalayense hasta el propio monstruo de Loch Ness) acumulado a través de milenios para hacer una "historia paralela".

En este sentido, los *Mitos* plantean una supuesta falsedad de origen del historicismo tradicional, que no ha sido sino una herramienta más del mal para encubrir a los ojos de los hombres el verdadero trasfondo de siglos y siglos de sucesos inexplicables. Esto se realiza asimilando gran parte del folclore tradicional en una nueva dimensión más global y comprensiva que presenta una imagen "razonable" de todo aquello inexplicable que ha quedado en el sustrato de la memoria humana. No se puede, por tanto, obviar la realidad de que los *Mitos de Cthulhu*, y sus dioses como representantes emblemáticos de ellos, son un elemento más en el desarrollo de la literatura fantástica a través del folclore más enraizado. Hay importantes componentes que los diferencian de la tradición anterior en cuanto al planteamiento reflexivo, la visión cósmica, etc., pero también hay una intención de asimilar los precedentes para formar una mitología "con sentido", no ajena al pasado ni al futuro.

Las deidades cthulhuanianas son protagonistas de los relatos de los *Mitos* porque representan los fenómenos supremos a los que están sometidos los humanos, y estos fenómenos tienen mucha importancia argumental en cuanto a que son el verdadero centro de las narraciones en detrimento de la escasa, e intencionada, caracterización de los personajes humanos. Pero si esto es perfectamente válido para Lovecraft, Derleth y Bloch, por ejemplo, no es tan cierto en el caso de Robert E. Howard, donde los héroes prehistóricos sí tienen forma definida y se enfrentan valerosamente a los fenómenos sobrenaturales que se les presentan. Es cierto que el final no tiene por qué ser feliz pero se entabla una lucha de igual a igual, argumentalmente hablando, que finaliza con la glorificación del humano.

No es, pues, un movimiento que reflexione sobre los aspectos personales interiores del ser humano, ni sobre sus comportamientos en relación con sus semejantes. Lo que buscan los *Mitos de Cthulhu* es la meditación sobre el universo que nos rodea, sobre los fenómenos inexplicables, desde un punto de vista realista, que conforman el devenir de nuestro mundo, sobre las grandes preguntas filosóficas de la humanidad, sobre nuestra inmensa soledad y sobre nuestra abrumadora debilidad en el cosmos. Esta perspectiva trata los fenómenos como el verdadero eje de las narraciones y en torno a ellos se fundamenta la acción.

El tratamiento personal es casi siempre estereotipado, pero el modelo no es irrelevante. Se trata de tipos humanos más o menos fijos pero con unas características determinadas (pasión por el conocimiento, vida dedicada al estudio, capacidad para arriesgar la vida por el poder de saber) sobre los que se hace más una exploración onírica que propiamente psicológica. Lo que se busca en los personajes es el funcionamiento de los sueños más que los propios rasgos característicos de la personalidad. Es en esa dimensión donde los Mitos centran su atención, en el ámbito del sueño como otro mundo paralelo en el que se desarrolla una actividad compleja y merecedora de análisis. Esta es también una vía de comunicación con el espacio interestelar, donde habitan muchos de los dioses de los Mitos; el pensamiento puede tener una fuerza que suplantará cualquier realización material de los viajes por el espacio.

La idea general de la creación de un "simpo" de dioses primigenios, anteriores a toda civilización humana conocida, procede de los propios antecesores de los Mitos de Cthulhu, en especial de Lord Dunsany, de quien Lovecraft comenzó a tomar ideas en su época inicial de producción literaria muy influida por el escritor irlandés, aunque este concepto dunsanyano se fue combinando con la idea general que tenía Machen sobre el mal en el mundo y con las ambientaciones sobrenaturales de Algernon Blackwood.

El primer aspecto que hay que resaltar en cuanto a la formación de este especial panteón de dioses es su falta de organización sistemática, una característica aplicable a cualquier aspecto de los Mitos por su propia dinámica espontánea y abierta. Como ya se ha podido apreciar anteriormente existe una ausencia total de premeditación en el desarrollo de los Mitos y, se puede decir, que surgiendo a partir de una idea inicial de Lovecraft (muy influida por Lord Dunsany, Arthur Machen, Algernon Blackwood y Edgar Allan Poe) se fue formando progresivamente un núcleo de autores que intercambiaron ideas y conceptos epistolarmente para luego desarrollarlos de forma individual en su propia literatura. El resultado es un corpus de elementos relativamente desorganizados que no siguen un esquema de funcionamiento fijo pero que sí comparten una idea general sobre el funcionamiento del concepto de bien-mal en nuestro mundo.

En este contexto surge una primera diferenciación entre Elder Gods y Old Ones, también denominados según los relatos como Great Old Ones, Ancient Ones, Deep Ones. Todos ellos proceden del espacio exterior, bien de Betelgeuze o bien de Yuggoth, el planeta a partir del cual se extendió Cthulhu. Los primeros son concebidos como entidades extremadamente poderosas pero que siguen un patrón de conducta aceptable para la raza humana. Su descripción es escasa y su aparición en los relatos de los Mitos no es muy abundante. Nuevamente hay que ser extremadamente cuidadosos con esta estructuración ya que puede variar según los relatos.

El término Elder Ones se asocia con su derivación del planeta Yuggoth y con su intervención en la aparición de la vida sobre la Tierra de una forma más o menos intencionada. Tal vez sea en la colaboración de Lovecraft con Hazel Heald Out of the Aeons donde se dé una descripción más analítica de ese inicio de la relación entre dioses y humanos. Sin embargo, tampoco aquí queda absolutamente clara la idea de la bondad de unos dioses y la maldad de otros. En el fondo se trata del planteamiento de unas luchas cruentas entre diversas formas de vida en las que los conceptos

cristianos tradicionales acaban por desaparecer, perdiendo su significado clásico.

En cualquier caso, existen en los M̄itos, como tales, fuerzas malignas opuestas a la vida "normal" de los hombres que mantienen, pese a su expulsión relativa, un poder latente venerado por determinados grupos de humanos de diferentes partes del mundo.

Estas deidades, algunas procedentes del folclore tradicional con ciertas variaciones y otras creaciones literarias dentro de los M̄itos, suelen tener valores y significados múltiples y cambiantes según los autores. No existe una uniformidad establecida, por lo que se pueden producir diferencias de definición y de utilización.

Pese a todo, parece existir una correlación entre estas deidades y los elementos naturales del planeta y, en muchas ocasiones, se corresponden más a conceptos e ideas formados en torno a un nombre que a auténticos seres de ficción literarios. El principal y que da nombre al movimiento literario es Cthulhu, cuya presentación inicial se realiza en The Call of Cthulhu de H.P. Lovecraft en 1926. Cthulhu viene a simbolizar la existencia del mal siempre en permanente acecho para acosar y acabar con el poder de la humanidad. Se le supone el elemento principal de los Great Old Ones, y vive en la ciudad sumergida y olvidada de R'lyeh. Normalmente, el contacto que se establece con la humanidad de la superficie es a través de sus adoradores que mantienen vivo su culto y realizan sacrificios en su nombre esperando su regreso.

Las apariciones físicas de Cthulhu son siempre muy difuminadas y nada concretas, siguiendo en todo caso el patrón establecido por el propio Lovecraft en torno al concepto de "...the strongest kind of fear is fear of the unknown" en su ensayo Supernatural Horror in Literature. Es decir, una descripción minuciosa de Cthulhu le haría perder su valor simbólico representativo de un poder sobrenatural para convertirse simplemente en un monstruo más de la literatura de horror.

Asimismo, su origen parece indeterminado aunque sobre este punto se ha especulado mucho. Ni siquiera en el propio Lovecraft ni en el resto de los M̄itos se mantiene siempre una misma ortografía, presentándose múltiples variaciones con la idea de incidir en el desarrollo simultáneo y múltiple del culto en diversas civilizaciones. Desde el original "Cthulhu" surgen variaciones como Geclec, Cthulhutl, Kathulhn, Kulu, Kutulhu, Theolec y Tulu. En cualquier caso, tampoco la etimología utilizada por Lovecraft está clara pese a los intentos de identificación, como el de Douglas Webster, que lo asocia con la deidad irlandesa Guthéelin, o la sencilla posibilidad de que se trate de una variación de la palabra "cult". Lo cierto es que Lovecraft comenzó a utilizar este término sin una derivación exacta sino, probablemente, por el desarrollo y la fusión en su mente de varios conceptos y sonidos.

En general, Cthulhu se relaciona con el elemento acuático de los M̄itos⁵³⁵, bien por su propia inclinación bien por el destino final de acabar sumergido en el océano Pacífico. En cualquier caso, sus apariciones más directas en los relatos de los M̄itos se

⁵³⁵ Aunque esto también podría resultar matizable a la vista de lo expuesto en el punto 4.1.4.1 de esta tesis.

asocian con su salida del mar o con su propia existencia en él. En última instancia se podría llegar a conectar esta condición marina con la propia repulsión cuasi-patológica de Lovecraft a todo lo precedente del océano.

De una forma parecida a lo que pasa con la propia agrupación de los autores de los *Mitos*, estas deidades se van conformando por acumulación en torno a la figura de Cthulhu. Primero Lovecraft y luego inmediatamente Howard, Smith, Derleth, Belknap Long y otros aportaron elementos a este particular "climpe". Los más representativos y que fueron aceptados por la inicial comunidad cthulhuniana como elementos compartidos fueron Azathoth, el dios ciego e idiota que se encuentra en el centro del universo; Ygg-Setheth, tal vez el más poderoso de los Ancient Ones, que también es nombrado de otras formas: Yegge-Setheth, Yeg-Setheth, Yeg-Setet, Yeg-Setetl, Yek-Setheth; Shub-Niggurath, el más invocado en los rituales satánicos, parece indicar una cierta condición femenina de fertilidad y siempre está asociado con las profundidades de los bosques y con the black goat of a thousand young; Nyarlathotep aparece como el mensajero encargado de proclamar la profecía de los *Mitos*; siempre hay en él un sentido de acecho a la humanidad. Finalmente se completa esta constelación inicial de dioses con Hastur, el innombrable que transita por el aire y por los espacios interestelares.

A este primer grupo de deidades, mayormente utilizadas por el núcleo central de los autores de los *Mitos*, se fueron sumando otras entidades que aparecen en determinados relatos o autores, que participan de la idea global de los *Mitos* pero que no fueron adoptadas de forma generalizada. Cada una de ellas tiene una función específica, representando en diversos grados fenómenos naturales o sobrenaturales. Los *Mitos* de Cthulhu son, por lo tanto, una religión politeísta en la que, sin embargo, persiste el concepto cristiano del bien y del mal pero en donde se conjuga esta eterna dualidad con un policrematismo más próximo al climpe griego.

En esto se pueden percibir los rasgos característicos propios de la cultura occidental, y más concretamente de la cultura anglosajona protestante; pero también hay que considerar que la asociación de fenómenos naturales o sobrenaturales, o en cualquier caso superiores a la condición humana, a dioses representativos que ostentan sus nombres, sus adoradores y sus cultos es una reivindicación de las religiones politeístas más arraigadas en el folclore popular ancestral.

Las religiones monoteístas parecen acercarse más a patrones oficiales de conducta establecidos de arriba hacia abajo en el sistema piramidal de la sociedad, alejándose de la realidad natural o cósmica que nos rodea para centrarse en conceptos más abstractos de la divinidad. Los *Mitos* de Cthulhu se alejan de esta concepción y aceptan el politeísmo como la forma más adecuada de combinar la tradición folclórica de algunos de los dioses participantes con la inclusión de figuras cósmicas y sobrenaturales de corte mucho más avanzado.

En esta combinación de elementos folclóricos tradicionales y de fenomenología cósmica, con el trasfondo cristiano de la lucha entre el bien y el mal, surge una gran pléyade de dioses, semidioses y seres poderosos (nunca las definiciones de sus capacidades son demasiado exactas) que habitan en los relatos de algunos autores pero que no llegan a extenderse de forma generalizada por todo el ámbito de los *Mitos* como lo están Cthulhu, Nyarlathotep, Ygg-Setheth, Shub-Niggurath, Azathoth y Hastur.

De entre los más característicos se puede destacar a *Yig*, padre de las serpientes y cuyo origen y dominio abarcan las tribus indias de Norteamérica. Es una figura bastante extendida y aparece en relatos de Lovecraft, Bloch, Derleth, Henry Kuttner y J. Vernon Shea. Se puede intuir un cierto parentesco con *Shub-Niggurath* y su relación con la naturaleza se establece fundamentalmente a través del mundo de las serpientes. Parece mantener un enfrentamiento permanente con *Ghatanothoa*, un dios propio de Lovecraft procedente del planeta *Yuggoth* y que petrifica a todos aquellos que lo ven; su nombre está asociado con *Tyog*, el sumo sacerdote de *Shub-Niggurath* y con the Unaussprechlichen Kulten de *Von Junzt*, donde se dice que se relata este pasaje de la prehistoria de la humanidad.

El caso de *Dagon* es especialmente significativo y relevante ya que se trata de un ejemplo de adaptación real (aunque con un largo trasfondo de tradición popular) dentro de los *Mitos de Cthulhu*. Como deidad adorada, *Dagon* existió en el Oriente Próximo ya en el año 2500 antes de Cristo, gozando de mucha popularidad entre los filisteos. El centro de su adoración se encontraba en la zona de Gaza y más concretamente en *Ras Shamra*. Su condición es estrictamente terrenal y muy asociada con los cultivos de la tierra y con la fertilidad. A partir de aquí, los *Mitos de Cthulhu* lo incorporan a su relación de dioses aunque sin la mayoría de las conexiones reales atribuidas en la Biblia.⁵³⁶

Aunque la figura de *Dagon* no es central en los *Mitos*, sí aporta un tinte especial de ancestralidad, siendo además nombrado o relacionado (quiera con édenes en su honor o simplemente con topónimos) por Derleth, Howard, Smith, Kuttner y Vernon Shea.

Uno de los ejemplos más concretos de un dios particular (en cuanto a su utilización por parte de un solo autor) es el caso de *Ithaqua*, una deidad aérea creada y utilizada por August Derleth y que procede sin duda alguna del *Wendigo* de *Algernon Blackwood*. En su origen y en su propia manifestación, las características de este ser están muy asociadas a los fenómenos naturales de las profundidades de los bosques canadienses aunque, por extensión y en la obra de Derleth en concreto, viajará por los vientos de todo el universo.

En el mismo caso, aunque sin referentes anteriores, se encuentran *Yheundeih*, la diosa de *Hyperborea*, una creación de Clark Ashton Smith para su universo literario, y *Gol-goroth*, el dios negro de Robert E. Howard.

Aunque de forma casual y casi meramente anecdótica también resulta posible encontrar en los *Mitos de Cthulhu* referencias a dioses importantes de la tradición humana como *Pan* o *Isis*. En estos casos, se trata de universalizar los *Mitos* haciendo participar a entidades reales de nuestro pasado más remoto en la composición general de los *Mitos* aunque, en el fondo, no funcionan ni como caracteres ni como referentes importantes pero facilitan la localización histórico-cultural de los *Mitos*.

⁵³⁶ En el punto 3.2.4.3 de la presente tesis se analiza el primer relato serio de Lovecraft, *Dagon* de 1917. En él se puede observar que Lovecraft ha desprovisto de sus características bíblicas a esta figura aunque se hace conservar un halo de misterio y de horror.

A partir del germen inicial de dioses y deidades creadas mayormente por Lovecraft, Derleth, Howard y Smith otros autores van creando diversas entidades con sus propias características que pertenecen más bien a los submundos propios de la obra de cada escritor y que guardan poca relación con el contexto general de los Mitos. Incluso Smith y Howard desarrollan sus propios dioses para los mundos que crean, muchos de los cuales no tienen nada que ver con los Mitos de Cthulhu. Sin embargo, en el esfuerzo compartido de estructurar el mundo fantástico este grupo de autores consigue dar credibilidad a un elenco de dioses de tal forma que, a pesar de sus difusas interrelaciones, aparecen como los componentes de un universo que conforma la realidad primigenia de nuestro mundo de una forma diferente a la oficialmente establecida.

Los libros de saber oculto

En pocos movimientos literarios ha funcionado la bibliofilia de una forma tan interesante y creativa como en los Mitos de Cthulhu. Al igual que en otras áreas, en este aspecto los Mitos recogen la tradición folclórica ancestral que atribuye a textos perdidos, olvidados u ocultos la posesión del conocimiento que permite el acceso a poderes relacionados con la magia negra. Esto se refleja de forma especial en gran parte de los relatos centrados en torno a los sucesos de brujería de Nueva Inglaterra. En ellos es constante la referencia a cartas, documentos o escritos que contienen las fórmulas o las invocaciones para alargar la vida, para transmutar las almas de cuerpo en cuerpo (en forma de ocupación), para contactar con los poderes cósmicos o para lograr ciertos objetivos, la mayoría de los cuales son en su propia esencia antinaturales.

Este componente es más bien tradicional en el sentido de que no ofrece muchas innovaciones con respecto a otras fases anteriores de la literatura fantástica relacionadas con la brujería y la magia negra. Sin embargo, esto se combina con la proyección de este espíritu creador hacia la apertura de nuevas ideas en cuanto al funcionamiento del libro como poseedor del saber universal.

Estilísticamente, los Mitos de Cthulhu consiguen alcanzar un éxito notable en la recreación de la literatura dentro de la literatura con la reproducción constante y, ciertamente, creíble de párrafos extensos e incluso de capítulos de obras inexistentes. Este artificio literario se llevó hasta sus últimas consecuencias y, para las obras más importantes, se crearon historias editoriales y cronologías de las ediciones y de las traducciones. El artificio literario pasó a convertirse en una especie de juego en el que muchos aficionados a la literatura fantástica y libreros y editores especializados contribuyeron de forma espontánea, poniendo su pequeño grano de arena para que los Mitos se convirtieran en algo verdaderamente mitológico.

Un ejemplo revelador que cita Rafael Depis en su introducción a Los Mitos de Cthulhu⁵³⁷ es la lista de libros raros más solicitados que figura en la librería La Mandragore de París, en la cual figura en primer lugar y de forma inapelable ese texto maldito donde los haya que es el Necronomicon de Abdul Al-Hazred, la más ingeniosa creación de H.P. Lovecraft.

Sobre los posibles antecedentes al Necronomicon y el origen de la procedencia

⁵³⁷ Rafael Depis, op. cit., página 43.

de la idea se ha planteado un amplio debate entre los críticos. La opinión comúnmente aceptada y extendida, a partir de los planteamientos de Lin Carter, ha sido que *The King in Yellow* de Robert W. Chambers era el antecedente inmediato del *Necronomicon*. En sí misma esta obra es una compilación de relatos cortos difusamente conectados cuya base principal gira en torno a la existencia de un libro maldito que produce a aquellos que lo leen el más absoluto de los horrores. Este libro prohibido, que da título a la propia obra de Chambers, causó una honda impresión en Lovecraft pero la cuestión se ha establecido en términos de saber si lo leyó antes o después de crear el *Necronomicon*. La obra de Chambers se publicó en 1895 y aunque en su tiempo (ahora prácticamente olvidada y descatalogada) obtuvo un cierto renombre, Lovecraft no la leyó, según S.T. Joshi, hasta 1927:

"These data alone would cause us laugh at Lin Carter's belief that the idea for the *Necronomicon* came from Robert W. Chambers' *The King in Yellow* (a work mentioned by Lovecraft himself in his "essay"), since Lovecraft did not read Chambers' book until 1927"⁵³⁸

Si se diera validez a este dato cronológico quedaría evidenciado que el *Necronomicon* no deriva de *The King in Yellow* ya que las primeras apariciones del libro de Lovecraft datan de 1921 y 1922 (*The Nameless City* y *The Hound*).⁵³⁹

En cualquier caso, *The King in Yellow* tiene una importancia determinante para los *Mitos de Cthulhu* porque enlaza la obra de Ambrose Bierce (con sus elementos míticos *Carcosa*, *Hali* y *Hastur*) con la de Lovecraft, dos pilares de la ficción fantástica estadounidense.

Cualquiera que sea la incidencia directa de la obra de Chambers en el desarrollo del libro prohibido como elemento literario fantástico en los *Mitos de Cthulhu*, lo cierto es que Lovecraft y los *Mitos* como movimiento literario crean un recurso literario sin precedentes. Indudablemente, siempre se pueden encontrar ejemplos de referentes anteriores que se pueden rastrear hasta la novela gótica pero nunca se había utilizado de una forma tan decidida, sistemática y convincente el concepto del libro prohibido como auténtico centro de la acción narrativa.

En todo caso, hasta llegar al *Necronomicon*, *The King in Yellow* es uno de los ejemplos más representativos de este motivo y el mismo Lovecraft desde su papel de crítico literario en su ensayo *Supernatural Horror in Literature* alcanza a observar la importancia de la obra de Chambers:

"*The King in Yellow*, a series of vaguely connected short stories having as a background a monstrous and suppressed book whose perusal brings fright, madness and spectral tragedy, really achieves notable heights of cosmic fear in spite of uneven interest and a somewhat trivial and affected cultivation of the Gallic studio atmosphere made popular by De Maurier's *Trilby*"⁵⁴⁰

⁵³⁸ S. T. Joshi en: H. P. Lovecraft, *History of the Necronomicon*, (Introducción), West Warwick, Necronomicon Press, 1992, página 10.

⁵³⁹ En *The Nameless City* Lovecraft también hace mención a *The Pnakotic Manuscripts*, otro de los textos imaginarios más relevantes de los *Mitos de Cthulhu*.

⁵⁴⁰ H. P. Lovecraft, *Omnibus 2. Dagon and other Macabre Tales*, op. cit., pp. 478-479.

El análisis crítico de Lovecraft sobre la obra de Chambers finaliza con una sensata lamentación sobre la desviación populista de la literatura de Chambers (lo cual en todo caso le proporcionó una buena fortuna) y su escasa participación en la literatura fantástica donde pudo llegar a haber sido un gran autor.

Uno de los términos utilizados con más frecuencia por los estudiosos y por los críticos de la obra de Lovecraft y de la literatura fantástica, en general para referirse al Necronomicon es el de hoax. Curiosamente en esto hay pocas excepciones y hasta los más fervientes admiradores de la obra de Lovecraft, como S.T. Joshi, lo utilizan. Todo en la literatura es invención y, por lo tanto, si se trata de tomarse a chanza, todo es broma pesada. El Necronomicon e incluso History of the Necronomicon son recursos literarios que tienen una función activa en las narraciones de los autores de los Mitos de Cthulhu. Si esto hubiera sucedido en un tipo de literatura más realista y mejor considerada por los círculos académicos su tratamiento hubiera sido mucho más riguroso.

En cualquier caso, el Necronomicon no es ninguna broma por mucho que luego haya sido utilizado como tal por estudiantes, estudiosos o libreros. En su origen y en su utilización literaria posee un mérito indudable y, junto con el resto de volúmenes prohibidos creados por los autores de los Mitos de Cthulhu, conforma un recurso literario de originalidad y mérito indudables.

El caso del Necronomicon es el ejemplo más elaborado de esta creación de libros de saber oculto y prohibido. El propio Lovecraft llegó a escribir en un artificio literario a modo de breve ensayo titulado History of the Necronomicon (de 1927, según S.T. Joshi, aunque en este punto los biógrafos también difieren)⁵⁴¹ en el que sistematizaba y ordenaba los múltiples datos que sobre este famoso libro había ido elaborando. Si los Mitos como tales forman un movimiento literario no completamente organizado y más bien espontáneo, tal vez sea el tema de estos libros uno de los puntos más estructurados de los Mitos. No solo el Necronomicon cuenta con una "historia oficial" sino que otros relatos, como The Horror in the Museum, muestran un desarrollo permenerizado de la historia bibliográfica y editorial de estos volúmenes.

Pero, con todo, es el Necronomicon el elemento central a partir del cual se suman las creaciones de otros libros. Lovecraft lo diseñó de esta forma:

*"Original title Al Azif -Azif being the word used by the Arabs to designate that nocturnal sound (made by insects) supposed to be the howling of daemons.
Composed by Abdul Alhazred, a mad poet of Sanna, in Yemen, who is said to have flourished during the period of the Ommiade Caliphs, circa A. D. 700. (...) He was only an indifferent Moslem, worshipping unknown Entities who he called Yog-Sothoth and Cthulhu".⁵⁴²*

⁵⁴¹ Según Joshi la fecha inicial de publicación de 1936 es errónea por varias razones, la más poderosa de las cuales se basa en que esa edición inicial era "en memoria", cuando Lovecraft murió en 1937. En cualquier caso, sus fundamentos contrarios a los de L. Sprague de Camp por ejemplo, se basan en referencias epistolares de Lovecraft a sus correspondientes.

⁵⁴² H.P. Lovecraft, History of the Necronomicon de H.P. Lovecraft, op. cit., página 6.

Resulta interesante observar cómo muchos apasionados lectores de literatura fantástica creyeron al pie de la letra esta relación permeneorizada de la historia del Necronomicon y cómo, al mismo tiempo, los críticos y estudiosos de Lovecraft la han considerado meramente una broma o un juego sin importancia. Para considerar la relevancia de este pequeño "tratado fantástico" (desde luego único en su especie en la historia de la literatura fantástica ya que se trata de una entidad literaria breve pero independiente que no se encuentra dentro de ninguna narración y que posee su propia autonomía) hay que adoptar una perspectiva general desde los Mitos de Cthulhu y no solamente desde el pequeño detalle biográfico relativo a Lovecraft.

Probablemente, de forma un tanto inconsciente, Lovecraft construyó con *History of the Necronomicon*⁵⁴³ uno de los fundamentos para el desarrollo de los Mitos de Cthulhu al preocuparse de forma minuciosa por la credibilidad de lo que, en primera instancia, puede parecer un mero detalle pero que con una visión global aparece como uno de los elementos fundamentales del movimiento literario como tal. Además, *History of the Necronomicon* amplía el espectro de formatos utilizados por Lovecraft. Si la mayor parte de su obra consiste en relatos cortos, con algunas exploraciones en el campo de la novela corta (*At the Mountains of Madness*) y en la poesía (*Fungi from Yuggoth*), este tratado bibliográfico supone una pequeña entrada en el campo del ensayo fantástico, por expresarse de alguna manera. La obra está concebida como una investigación detallada y una cronología de los avatares sufridos por esta obra desde su elaboración hasta mediados de la década de los años veinte. Lovecraft, además, incluye dos curiosas referencias a los Mitos. Por un lado, enlaza el *Necronomicon* con *The King in Yellow* de Chambers:

"It was from rumours of this book (of which relatively few of the general public know) that R.W. Chambers is said to have derived the idea of his early novel *THE KING IN YELLOW*".⁵⁴⁴

La otra referencia es a uno de los propios relatos de Lovecraft, *The Nameless City*, prácticamente el primero de los Mitos de Cthulhu y en el cual se hace la referencia inicial explícita a la existencia del *Necronomicon*.

Estos libros prohibidos, de los que el *Necronomicon* es la máxima expresión, representan un fenómeno, y los fenómenos en los Mitos son los verdaderos protagonistas de las narraciones. Estos representan la posesión, la transmisión y ejecución del saber y el conocimiento. Son el vehículo físico que enlaza unas épocas con otras, unas mentes con otras, unas dimensiones con otras. El propio mito de la Biblioteca de Alejandría demuestra esta tendencia histórica a mitificar y glorificar el papel de los libros como medios transmisores de civilizaciones.

Esta preocupación de los autores de los Mitos de Cthulhu por la caracterización de sus libros prohibidos sobrepasa con mucho la de los propios personajes humanos (excepto tal vez el caso de Robert E. Howard) y revela esa vena filosófico-trascendental que encierran los Mitos en el sentido de considerar a los hombres como un elemento más, bastante insignificante, por cierto, del cosmos, para ver en los libros

⁵⁴³ Si se da como válida la fecha de elaboración ofrecida por Joshi de 1927 se trataría del año posterior a la publicación (1926) de *The Call of Cthulhu*.

⁵⁴⁴ H. P. Lovecraft, *History of the Necronomicon*, op. cit., página 8.

el sustrato sobre el que se asienta el paso de las civilizaciones. Se puede recordar, en este sentido, el relato de H.P. Lovecraft *The Shadow out of Time*, en el que se describe con minucioso detalle una biblioteca universal de inmensas dimensiones y conocimientos.⁵⁴⁵

Si, por lo tanto, los Mitos dan tanta importancia al conocimiento y a su transmisión, resultaba lógico que dieran mucha importancia también a los protagonistas individuales de ese conocimiento, los libros. De esta forma, éstos se convierten muchas veces en el eje central de las narraciones, en los verdaderos protagonistas de la acción como ocurre, por ejemplo, en *The Case of Charles Dexter Ward*, en el que se hace una profusa relación bibliográfica con una combinación de títulos reales e inventados.⁵⁴⁶ Esta forma de descripción es muy típica de los Mitos de Cthulhu ya que al combinar elementos reales e históricos con figuras literarias de creación propia se consigue hacer verosímil lo recreado, dotando de una autenticidad a los relatos que para sus autores resultaba imprescindible.

Al contrario que ocurre con los dioses en los Mitos de Cthulhu, los libros suelen estar claramente definidos, con una adscripción temporal concreta, con mención clara a su autoría y a su historia y con una función específica dentro de los Mitos.

Los más clásicos dentro de los Mitos son, aparte del *Necronomicon* citado por todos los autores de los Mitos y referente imprescindible, *Unaussprechlichen Kulten de Von Junzt* (creado por Robert E. Howard), *The Book of Eibon o Liber Ivoris* (creado por Clark Ashton Smith), *De Vermis Mysteriis* de Ludvig Prinn (creado por Robert Bloch), *Cultes des Goules y Celaeno Fragments* (creados por August Derleth), *The Pnakotic Manuscripts*, *R'lyeh Text*, *Book of Dzyan*, *Seven Cryptical Books of Hsan* y *Dhol Chants* (creados por el propio Lovecraft) y *Book of Iod* y *Book of Karnak* (creados por Henry Kuttner).

Normalmente, estos libros aparecen con más profusión en los relatos del autor que los creó pero, al igual que ocurre con el resto de elementos de los Mitos, posteriormente son intercambiados libremente por el resto de autores de forma que puede llegar a resultar difícil incluso saber quién fue el creador.

En gran parte de los análisis que se han hecho de los Mitos de Cthulhu como totalidad o de sus autores de forma individual se trata el tema de los libros de saber prohibido como una mera anécdota, obviando la función importantísima que tienen en el desarrollo de la obra de estos autores. En el fondo de la cuestión se encuentra la obsesión de este grupo de escritores por explicar de una forma lógica pero diferente el universo que nos rodea. Este ansia de saber sólo se puede conectar a través de los tiempos mediante el mecanismo que ha servido tradicionalmente para la transmisión del saber, el libro. Si se ha de tratar de un conocimiento no al alcance de todos los humanos, tienen que ser, por lo tanto, libros de saber prohibido. Así se crea un componente indispensable y fundamental para los Mitos de Cthulhu que desempeña un papel propiamente literario muy relevante.

Un ejemplo del intercambio de "libros" entre los autores de los mitos es *Unaussprechlichen Kulten de Von Junzt*, una creación de Robert E. Howard que tiene

⁵⁴⁵ Véase el punto 4.1.3.5 de la presente tesis doctoral.

⁵⁴⁶ Véase el punto 4.1.4.2. de la presente tesis doctoral.

un papel fundamental en The Black Stone que empieza de la siguiente forma:

"I read of it first in the strange book of Von Junzt, the German eccentric who lived so curiously and died in such grisly and mysterious fashion. It was my fortune to have access to his Nameless Cults in the original edition, the so-called Black Book, published in Dusseldorf in 1830 shortly before a hounding doom overtook the author"⁵⁴⁷

Este párrafo continúa en el texto original permeneerizando detalles sobre la historia bibliográfica del libro en cuestión y aportando información concreta sobre el propio autor, Von Junzt. De ahí se va derivando una investigación "literaria" que conducirá finalmente al desarrollo de la acción principal en un pueblo de Hungría. Sin embargo, Von Junzt y su obra seguirán siendo una referencia continua en esta narración.

Como se puede inferir de este análisis, no se trata únicamente de referencias bibliográficas que "adornan" con detalles precisistas una narración. Se trata de verdaderos elementos literarios que forman parte de la narración como el mismo narrador o el resto de los personajes. Siendo, además, Robert E. Howard el autor de los Mitos de Cthulhu cuyo ritmo narrativo es más activo y que tiende más a la acción que a la descripción se puede comprobar que la utilización de libros prohibidos como mecanismo literario para la narración no es en absoluto una técnica pasiva, desde el punto de vista de la acción, en cuanto a que se trata de elementos más bien descriptivos sino que el propio estilo del autor determina su función narratológica.

En Robert E. Howard los libros prohibidos funcionan como un elemento activo que se introduce en las narraciones no como referencia sino como multiplicador de la acción.

Un fenómeno característico de los Mitos de Cthulhu y que define su propia idiosincrasia es el intercambio espontáneo y libre de elementos e ideas. En el caso de los libros prohibidos se produce un flujo y reflujo constante entre Lovecraft, Howard, Smith, Bloch, Derleth, Long, etc., que resulta, por ejemplo, en el hecho de que en las colaboraciones de Hazel Heald y Lovecraft (especialmente, Winged Death, The Horror in the Museum y Out of the Aeons), Unaussprechlichen Kulten de Von Junzt sea un elemento indispensable no solo como referente bibliográfico sino como fuente de información para intentar resolver los enigmas planteados en las narraciones.

En esta especial combinación de referentes bibliográficos los autores de los Mitos de Cthulhu van avanzando progresivamente sin dejar de aportar nuevas ideas. Es el caso de August Derleth, que incorpora a la "biblioteca" de libros prohibidos obras reales del propio Lovecraft, inmortalizándose mediante la literatura y ofreciendo un gran homenaje a su maestro:

"Will you wire Miskatonic University at Arkham, Massachussetts to ascertain if there is available for study a photostatic copy of a book known as the **Necronomicon**, by an Arabian writer who signs himself Abdul Alhazred? Make inquiry also for

⁵⁴⁷ Robert E. Howard, "The Black Stone", The Mythos and Kindred Horrors, op. cit., página 7.

the **Pnakotic Manuscripts** and the **Book of Eibon** and determine whether it is possible to purchase through one of the local bookstores a copy of **The Outsider and Others** by H.P. Lovecraft published by Arkham House last year. I believe that these books individually and collectively may be helpful in determining just what it is that haunts this place" ⁵⁴⁸

La propia dinámica de los Mitos de Cthulhu hace que Derleth pueda absorber las figuras de Lovecraft, Arkham House y la mítica edición de The Outsider and Others como elementos propiamente literarios que sirven para reforzar ese universo literario desarrollado a partir de Lovecraft pero que implicó personal y literariamente al resto de autores.

Los libros de saber prohibido suponen, además, un claro y evidente ejercicio de literatura dentro de la literatura. No solo se citan las referencias bibliográficas sino que, además, en muchos relatos se reproducen pasajes supuestamente originales que forman un núcleo de creación dentro de la propia creación. La amplitud de estos ejemplos de literatura dentro de literatura va desde el pareado más famoso y citado de los Mitos del Necronomicon:

"This is not dead which can eternal lie,
And with strange aeons even death may die" ⁵⁴⁹

hasta párrafos mucho más largos, como por ejemplo la siguiente propuesta de Henry Kuttner en The Salem Horror, también asumida como parte del Necronomicon:

"Men know him as the Dweller in Darkness, that brother of the Old Ones called Nyogtha, the Thing that should not be. He can be summoned to Earth's surface through certain secret cavern and fissures and sorcerers have seen him in Syria and below the black tower of Leng; from the Thang Grotto of Tartary he has come ravaging to bring terror and destruction among the pavilions of the great Khan. Only by the looped cross, by the Vach-Viraj incantation and by the Tikkoun elixir may he be driven back to the nighted foulness where dwelleth" ⁵⁵⁰

Sin embargo, la falta de respeto hacia lo artístico que invade la sociedad de consumo en el final del segundo milenio ha hecho que lo que siempre repudió Lovecraft se haya convertido en realidad. En el mercado de la subliteratura vienen circulando desde hace tiempo varias versiones del famoso Necronomicon. El propio Lovecraft siempre se negó a "escribir" completamente el libro y así se entendieron también el resto de autores de los Mitos de Cthulhu. Lo podían usar como referencia, como figura literaria, como recurso estilístico e incluso podían reproducir partes más o menos extensas de él, como en el caso anterior de Henry Kuttner.

Però todos ellos entendieron perfectamente que el intento de elaboración de un tomo completo anularía su valor literario, su carácter de prohibido y oculto. La difusión de los Mitos a través de mercados literarios a veces no demasiado apropiados y la falta

⁵⁴⁸ August Derleth, "The Dweller in Darkness", Tales of the Cthulhu Mythos, op. cit., pp. 155-156.

⁵⁴⁹ H. P. Lovecraft, "The Nameless City", Omnibus 2. Dagon and other Macabre Tales, op. cit., página 129.

⁵⁵⁰ Henry Kuttner, "The Salem Horror", Tales of the Cthulhu Mythos, op. cit., página 233.

de la protección que el mundo académico proporciona cuando asume un corpus literario como elemento de estudio y análisis han provocado estas consecuencias negativas que no afectan en absoluto a lo que fue el movimiento literario pero que sí desvirtúan su identidad en el presente.

Las localizaciones

Como ya se analizó en el apartado de la **Relación espacio-temporal**, los *Mitos* de Cthulhu diversifican sus emplazamientos en determinadas zonas físicas de nuestro planeta y en dimensiones y entidades del cosmos exterior. No solo se trata de establecer los entornos más adecuados para las narraciones sino que se trata, además, de añadir un elemento más a la mitología cthulhuniana en proceso de creación. Así lo entendió August Derleth:

"Having gone so far, it became necessary to add all the manifest trappings to the mythology. (...) place names were brought into being in order to establish the "homes" of the beings- sometimes actual places, such as Aldebaran, the Hyades, sometimes mythical places like the Plateau of Leng, or the Massachusetts towns and villages of Arkham (corresponding to Salem), Kingsport (corresponding to Marblehead), Dunwich (corresponding to the country around Wilbraham, Monson and Hampden), etc."⁵⁵¹

Por lo tanto, no es una cuestión únicamente de dar nombre a determinados lugares ficticios en los que se desarrolla la acción sino que se trata de aportar un elemento sustancial a la mitología. Y en esto cada autor desarrolló sus propios mundos (que otros autores podían utilizar a su vez) de tal forma que se creó un universo abierto en el que se podían crear nuevos espacios para la imaginación literaria. En este sentido, el caso más interesante fue el de Clark Ashton Smith que recreó en sus mundos de Hyperborea y Zothique entornos propios llenos de referencias topográficas que luego traspasarían el límite de sus obras y que serían posteriormente utilizadas por muchos otros autores.

Aunque todos los autores de los *Mitos* de Cthulhu tienden a elaborar en sus narraciones entornos fantásticos de creación propia (aunque algunas veces combinados con lugares reales para reforzar la credibilidad de la descripción) la propia diversidad de los ambientes impide que las descripciones sean detalladas y pormenorizadas. En muchas ocasiones simplemente se dan los detalles suficientes para fijar la situación y crear la ambientación apropiada. Otras veces, la descripción va más allá (At the Mountains of Madness) al presentarse una relación minuciosa del entorno de la acción.

En cualquier caso, los topónimos de los *Mitos* tienen su función dentro del conjunto de los elementos generales de la mitología pero no poseen una función literaria tan específica y activa como la de los libros de saber prohibido. Con todo, han quedado diversos ejemplos de nombres y zonas que se asocian inmediatamente a los *Mitos*: la ciudad sumergida de R'lyeh; Kaddath en el páramo del mundo de los sueños; Yuggoth, el planeta original de los dioses primigenios; Kara-Shehr, la ciudad negra de Robert E. Howard; Keth, la ciudad muerta; el remoto reino olvidado de Mu; la

⁵⁵¹ August Derleth, H.P.L.: A Memoir, op. cit., página 80.

legendaria ciudad árabe de Irem; Iranon, Hyperborea, Plateau of Leng, Zethique... La relación es enorme puesto que cada autor crea sus propios mundos, y en ellos cientos y cientos de lugares, espacios y dimensiones que conforman la realidad.

Probablemente, las descripciones más detalladas relacionadas con los lugares donde se desarrolla la acción correspondan a los relatos situados en Nueva Inglaterra que, por razones obvias, present an escenas boscosas o montañosas con claros referentes en la realidad y con una minuciosidad de detalles que hacen que, en este caso, la descripción de los parajes sea en sí misma una parte fundamental de la narración literaria. La ambientación se crea a partir de las solitarias granjas al borde de las profundidades boscosas o de las sombrías figuras de los edificios decimonónicos de los antiguos pueblos de la zona. La arquitectura, especialmente en el caso de Lovecraft, es un factor relevante en la ambientación de las narraciones situadas en zonas pobladas como Dunwich, por ejemplo.

También resulta interesante destacar la descripción de las ciudades ciclópeas que parecen tomadas de pesadillas apocalípticas en las que el ser humano es una figura indefensa ante el abrumador tamaño de las antiquísimas construcciones que le rodean. En este caso se suele producir una descripción semi-inciente de lo que en realidad han sido visiones oníricas del propio autor. Hay que tener en cuenta que los Mitos de Cthulhu tienen un fuerte componente onírico (especialmente en la obra de Lovecraft y Smith) y que, por lo tanto, la traslación de sueños o pesadillas a la literatura no es nada infrecuente. En el caso de Kadath, por ejemplo, se trata de una aventura completamente onírica en la que los lugares se sueñan en lugar de visitarse o contemplarse:

"Three times Randolph Carter dreamed of the marvellous city..."⁵⁵²

Esta particular técnica descriptiva tendrá una importante influencia en la literatura posterior a la Segunda Guerra Mundial o incluso en el caso de algunos autores que intentarán prolongar la estela de los Mitos de Cthulhu será un instrumento básico; probablemente Brian Lumley sea el gran exponente de este aspecto y para ello basta recordar el comienzo de su obra The Clock of Dreams:

"Myself, I've never been much of a dreamer, never traveled far past Ulthar..."⁵⁵³

En cualquier caso, los Mitos de Cthulhu también han sido capaces de crear lugares mitológicos que han traspasado los límites propios del movimiento literario y que se han incorporado, con el paso del tiempo, al universo de lugares célebres de la literatura fantástica.

La tradición folclórica y la mitología cthulhuniana

Pese a que la obra de H.P. Lovecraft y los Mitos de Cthulhu en general suponen una renovación importante y fundamental en la narrativa fantástica del siglo XX no se pueden considerar como una "revolución" en este ámbito. Más bien continúan la tradición folclórica inmemorial que ha explorado estas áreas del conocimiento

⁵⁵² H.P. Lovecraft, Omnibus 1. At the Mountains of Madness, op. cit., página 361.

⁵⁵³ Brian Lumley, The Clock of Dreams, Londres, Grafton Books, 1992, página 9.

humano. Un aspecto concreto que impregna los *Mitos* como una forma de incorporarse a esta tradición folclórica es la de entremezclar leyendas, dioses, lugares y elementos reales del folclore tradicional junto con un repertorio similar de creaciones propias de forma que lo nuevo se asimila a lo tradicional reforzándose y facilitando la necesaria credibilidad del relato fantástico.

En los *Mitos* de Cthulhu se percibe una admiración intuitiva por todos los intentos previos de investigar en los lados más ocultos y abandonados tanto de la mente humana como del universo que nos rodea. Este afán por completar el mapa de nuestra auténtica realidad es una constante en la literatura fantástica pero se convierte en núcleo temático en los *Mitos* de Cthulhu, que para ello se apoyan en todos los intentos literarios anteriores, y éstos no solo se remontan hasta la Biblia como testimonio literario escrito sino incluso hasta el folclore oral transmitido de generación en generación.

Lo más relevante en cuanto a la asimilación del folclore anterior es la agrupación de una serie de autores con personalidades e incluso inclinaciones literarias diferentes para desarrollar un movimiento literario que hace uso de la tradición más primigenia a la vez que se presenta como absolutamente moderno en relación a su presente e incluso al futuro. Muchas veces este tipo de combinaciones sólo se puede explicar por la casualidad o la fortuna. Si Lovecraft no hubiera dispuesto de corresponsales como Smith o Howard no hubiera podido llegar a transmitir el cúmulo de ideas e intenciones que tenía y hubiera quedado como una figura aislada en el espectro de su tiempo.

De esta forma, los *Mitos* de Cthulhu no solo engarzan con toda la tradición folclórica (mayormente occidental) anterior y la incorporan para, finalmente, pasar a formar parte de ese mismo tronco común de literatura fantástica oral y escrita.

Sobre este aspecto hay cientos de detalles que se podrían referir; desde la incorporación de Dagon a la mitología cthulhuniana hasta la propia procedencia de la denominación "*CTHULHU*", que según el escocés Douglas Webster podría proceder de la figura mítica irlandesa de Cuthoclin.⁵⁵⁴ Sin duda, se podrían explorar detalles de este tipo en una sucesión interminable que conduciría en última instancia a la conclusión de que los *Mitos* de Cthulhu retoman vigorosamente los elementos folclóricos anteriores desde una posición de admiración para utilizarlos en una nueva forma de creación literaria fantástica que, de alguna forma, pasa a formar parte de esa propia tradición folclórica consistente en relacionar en cierta forma de expresión literaria experiencias y sucesos de índole fantástica.

Estructura de los Mitos de Cthulhu

La propia idiosincrasia, organizativamente atípica, de los *Mitos* de Cthulhu hace que resulte difícil intentar definir o delimitar algún tipo de estructura para su funcionamiento.

El primer concepto que hay que aclarar a este respecto es que esta falta de estructura es totalmente lógica, teniendo en cuenta que el desarrollo y creación de los

⁵⁵⁴ Douglas Webster en: August Derleth, H.P.L.: A Memoir, op. cit., página 86.

Mitos se fue derivando espontáneamente de ideas y conceptos que se iban aportando a partir de cada individuo a una colectividad no sistemática que los absorbía también individual y aleatoriamente.

Ciertamente, se puede hablar de un punto inicial en la figura, en la obra y en el pensamiento de H.P. Lovecraft aunque tampoco se debe olvidar que ya existía previamente un cúmulo de antecedentes muy importantes y definitivos que no solo había influido en Lovecraft sino también en el resto de autores que trabajaron dentro del ámbito de los *Mitos* de Cthulhu. Para que se pudiera alcanzar un nivel de participación colectiva que diera lugar a una expresión artística de tales dimensiones, derivando en un movimiento literario, se tuvo que producir la acumulación de trabajos e influencias de varios autores.

No resulta lógico atribuir a la figura de Lovecraft el mérito único de lo que constituyen los *Mitos* como globalidad. Lovecraft tuvo una importancia determinante al canalizar unas ideas nuevas dentro de la literatura fantástica que superaban definitivamente los aspectos góticos previos. Pero en el desarrollo general de los *Mitos* están sin duda las contribuciones de Howard, Smith, Derleth, Bloch, Belknap Long, etc. Todo un grupo de autores contemporáneos en la década de los años veinte y en la primera mitad de los treinta que tuvieron la imaginación y la capacidad necesarias para comprender lo importante del ofrecimiento que les hacía Lovecraft y que participaron de forma activa y creativa en la determinación de un espacio literario común para todos ellos.

Por lo tanto, hasta llegar a este ámbito de creación colectiva se encuentra la tradición folclórico-fantástica que parte desde la literatura oral y desde casi los primeros registros de la literatura escrita, pasando por la Biblia, las sagas, los cantares etc., hasta llegar a los antecedentes inmediatos del siglo XIX tanto en Europa como en Norteamérica (Hawthorne, Poe, Bierce, Machen, Dunsany, Blackwood, etc.). Con estos fundamentos comienza a desarrollarse la obra de Lovecraft que, a su vez, sigue un proceso evolutivo que va desde sus primeros relatos oníricos de influencia dunsaniana (*The Dream Quest of Unknown Kadath*), pasando por las primeras creaciones de horror cósmico (*The Music of Erich Zann*) hasta llegar a los dos primeros esbozos de conexiones mitológicas (*The Nameless City*, *The Festival*) y, finalmente, a *The Call of Cthulhu*, el punto inicial de los *Mitos* en cuanto a una formulación concreta de la idea original.

En este punto y con la difusión y comunicación previa que había ido desarrollando Lovecraft comienzan las adhesiones a este concepto abierto de Clark Ashton Smith, Robert E. Howard y Frank Belknap Long fundamentalmente. Todos ellos trabajaban ya en el campo de lo fantástico (y en algunos otros, especialmente Howard) pero deciden colaborar en este proyecto "no proyectado" participando de la idea global que propone espontánea e inintencionadamente Lovecraft.

A partir de este momento (1926) los *Mitos* se desarrollan a través de varias vías de creación que se entrecruzan pero que no forman un todo sistematizado ya que la primera de las reglas nunca establecida pero que funcionó en los *Mitos* de Cthulhu fue el absoluto derecho de los creadores a decidir libremente qué hacer y cómo hacerlo. Desde esta premisa, de hecho consolidada, se confluye en una idea general coincidente sobre la existencia de poderes no humanos en nuestra historia que han influido decisivamente en el devenir de la humanidad (una variante del concepto de

bien-mal abierta a todos los elementos fantásticos posibles y que propone una relación de todo aquello inexplicable a nivel universal como parte de un todo coherente); sobre ello se edifican obras maestras de la literatura fantástica que mantienen una independencia literaria total pero que contienen elementos que les hacen partícipes del mismo movimiento literario.

Tanto individual como colectivamente, los autores de los *Mitos de Cthulhu* mantuvieron su independencia personal y creativa, y con esta libertad de pensamiento y acción permitieron la progresiva incorporación de más artistas interesados. De esta forma, a la muerte de Howard y Lovecraft en 1936-1937 (junto con la retirada en la misma época de Smith), se habían agrupado literariamente en torno a los *Mitos* un buen número de autores de literatura fantástica que, de una forma u otra, participaron activamente en la expansión de los *Mitos*. Entre un número bastante considerable hay que tener en cuenta fundamentalmente a August Derleth, Robert Bloch, Henry Kuttner, Leahia Bishop, Hazel Heald, J. Vernon Shea, R.H. Barlow, Duane W. Rimel, Richard F. Seary, G.M. Eddy, William Lumley, Henry Hasse y Adolphe de Castro. Cada uno de ellos participó de una forma más o menos activa pero, en todo caso, todos comprendieron la esencia de los *Mitos* y la valoraron positivamente.

Lo que en un principio pudo parecer un movimiento literario con un comienzo y un final bastante determinados y que se concentraba fundamentalmente en la década que abarca los años 1926 a 1937, tuvo una continuación impresionante después de la Segunda Guerra Mundial. Desde luego, ya no se trata del mismo movimiento literario, ni siquiera de un movimiento de continuación puesto que aparecen figuras literarias aisladas con poca o ninguna conexión entre sí que no limitan la influencia que han tenido en su obra los *Mitos* a detalles estilísticos sino que desean formar parte del propio movimiento. Se trata de un amplio grupo de autores entre los que destacan de forma notable Ramsey Campbell y Brian Lumley.

Pero, al mismo tiempo que una nueva generación de autores de literatura fantástica recibe una profunda y permanente influencia de los *Mitos de Cthulhu* comienzan a aparecer estudiosos, críticos y biógrafos (Sprague de Camp, Lin Carter etc) que no solo publican en las pequeñas editoriales que mantienen viva la llama de los *Mitos* (especialmente Arkham House) sino que comienzan a difundir las obras y los autores de los *Mitos* a un público más amplio.

Pero llegado este punto ya no se puede hablar de algún tipo de organización de los *Mitos*, ni siquiera del movimiento literario. La expansión del conocimiento de los *Mitos de Cthulhu* llega hasta las puertas del tercer milenio pero su período activo finaliza realmente en 1937 aunque todavía se pueden encontrar ciertos elementos de continuación en algunos de sus autores (Derleth, Bloch); pero lo que realmente detaba de contenido a los *Mitos* (la participación y colaboración espontánea, sobre todo de Lovecraft, Howard y Smith) desaparece justo antes de la Segunda Guerra Mundial. Esto no quiere decir que no se produzcan más aportaciones a los *Mitos* pero el movimiento literario como tal, con su componente de trabajo colectivo, se va disuviendo progresivamente según los miembros originales dejan de elaborar relatos relacionados con los *Mitos*.

Los trabajos posteriores relacionados con los *Mitos* resultan interesantes desde muchos puntos de vista, incluso concibiendo la prolongación de los *Mitos de Cthulhu*

como un mundo compartido; pero ya no se trata del movimiento literario como tal, y ni siquiera se siguen los patrones básicos que planteó en su día el Círculo de Lovecraft. Es otra dinámica de creación que tiene un referente concreto pero no contiene los elementos que definen de forma específica los *Mitos de Cthulhu*.

5.3 Marco ideológico-funcional

"The imaginative writer devotes himself to art in its most essential sense. It is not his business to fashion a pretty trifle to please the children, to point a useful moral, to concoct superficial "uplift" stuff for the mid-Victorian hold-over, or to rehash insolvable human problems didactically. He is a painter of moods and mind-pictures -a capturer and amplifier of elusive dreams and fancies- a voyager into those unheard-of lands which are glimpsed through the veil of actuality but rarely, and only by the most sensitive. He is one who not only sees objects, but follows up all the bizarre trails of associated ideas which encompass and lead away from them. He is the poet of twilight visions, but sings **only for the sensitive**."⁵⁵⁵

Este auténtico manifiesto estético de Lovecraft es la referencia más clara y directa para entender cómo se sitúan los Mitos de Cthulhu ideológicamente.

Sobre este aspecto tanto los biógrafos de los diversos autores como los críticos han escrito múltiples análisis basándose, por ejemplo, en los aspectos racistas de la personalidad de Lovecraft o en el carácter violento y militarista de Robert E. Howard. Este posicionamiento es erróneo porque parte de la base de que estas características personales son fundamentales para el tratamiento de la obra literaria. No se puede obviar la realidad de que las acciones trepidantes en las narraciones de Howard proceden de esa parte violenta de su carácter o que la aversión al mar de Lovecraft influye en su concepción del universo marino como fuente del mal. Sin embargo, mucho antes de todo esto y, desde luego, por encima de ello se encuentra una actitud estética ante la literatura que impregna los *Mitos de Cthulhu* como movimiento literario.

En la cita previa, Lovecraft asocia inmediatamente dos términos esenciales para comprender en qué sentido y sobre qué base funcionan estéticamente los *Mitos de Cthulhu*. Se trata de arte e imaginativo. Dos conceptos fundamentales ya que la elección del mundo imaginativo por parte del autor lleva el compromiso de dedicarse al arte y no al juego o la diversión. Es decir, se trata de un asunto serio no de un entretenimiento para adolescentes.⁵⁵⁶

Además, Lovecraft asume un concepto evidente pero muchas veces silenciado o intencionadamente olvidado por el mundo literario. Según él, el escritor no puede escribir en función del público ya que de esta forma el arte se desvirtúa por completo. Lovecraft trabaja aislándose del gusto popular porque eso condiciona la esencia propia del artista, que debe crear sólo para aquellos capaces de comprenderse. Este concepto "anti-masa" es excepcionalmente importante para comprender la más profunda personalidad de Lovecraft (la que está alejada de sus maniqueísmos, de sus manías y

⁵⁵⁵ H. P. Lovecraft, "In Defence of Dagon", Lovecraft Studies 27, West Warwick, Necronomicon Press, 1992, página 7.

⁵⁵⁶ A este respecto procede revisar el análisis sobre este mismo aspecto en la obra de Edgar Allan Poe en el punto 2.2.4.1 de la presente tesis doctoral.

de sus fobias) y que fue la que atrajo de forma tan intensa al resto de autores de los *Mitos de Cthulhu*.

La posición estética de Lovecraft procede de una sensibilidad extremadamente delicada en cuanto a lo artístico, capaz de apreciar el valor de la literatura por sí misma, desnuda de todos los artificios pretenciosos y comerciales. Uno solo de valorarla sino también de aceptarla como tal. Por eso, Lovecraft nunca permitió ningún tipo de restricción comercial a sus trabajos literarios (lo cual sin duda fue una de las razones para el mantenimiento inquebrantable de su penosa situación económica), sintiéndose incluso insultado cuando se le proponía algún asunto de este tipo.

Apartir de esta posición vital en relación a la literatura, que mantuvo fielmente hasta su muerte, Lovecraft desarrolla una postura estética que es la que determina el marco ideológico en el que se mueven los autores de los *Mitos de Cthulhu*. Esta postura estética no es excluyente ni ofensiva como podría parecer al escoger a un grupo determinado de público para recibir su obra, simplemente se trata de una elección personal.

Lovecraft eligió a sus semejantes (the sensitive), espiritualmente hablando, como receptores de su obra y a ellos les fue siempre absolutamente fiel. Otros creadores como Smith, Howard, Bloch, Derleth etc. entendieron y valoraron a la perfección este mensaje y desearon participar de él. Éste es el verdadero trasfondo de los *Mitos de Cthulhu*; el ámbito en el que todos ellos se podían mover era un espacio literario libre de ataduras realistas y de obligaciones comerciales donde el único compromiso que había que mantener era el de la creación espontánea e independiente.

Pese a la época de tremendos vaivenes en la que se desarrollan los *Mitos de Cthulhu* (el periodo de entreguerras con la gran crisis económica de 1929 y el poderoso surgimiento de los fascismos), esa adhesión al concepto estético no se pierde en ningún momento y no se producen compromisos ideológicos de los autores dentro de la creación literaria. Esto, que de una forma retrospectiva, se puede ver como una falta de preocupación por los tremendos acontecimientos históricos de la época, no es otra cosa que la fidelidad a una causa artística que sirve a los individuos receptores como un aliciente para poder soportar los "horreres reales" del mundo.

Con este compromiso colectivo, que surge de la admiración por Lovecraft y de la comprensión de su mensaje, los *Mitos de Cthulhu* contienen creaciones literarias espontáneas y libres que no buscan una determinada aceptación pública aunque saben que existe en ese grupo receptor que recogerá el mensaje.

Esta posición estética se combina con una particular forma de ver la realidad histórica. Se plantea el escepticismo ante la historia oficial como una forma de acercamiento a un universo fantástico mucho más rico en matices y mucho más inquieto en cuanto a posibles verdades ocultas. En este sentido, el propósito de Lovecraft es dignificar su trabajo demostrando que, como parte de un género literario, posee un valor intrínseco:

"...truth must establish for all time the genuineness and dignity of the weirdly horrible tale as a literary form. Against it are discharged all the shafts of a

materialistic sophistication which clings to frequently felt emotions and external events, and of a naively insipid idealism which deprecates the aesthetic motive and calls for a didactic literature to "uplift" the reader toward a suitable degree of smirking optimism. But in spite of all this opposition the weird tale has survived, developed and attained remarkable heights of perfection; founded as it is on a profound and elementary principle whose appeal, if not always universal, must necessarily be poignant and permanent to minds of the requisite sensitiveness" ⁵⁵⁷

Como se puede apreciar nuevamente, Lovecraft insiste en el motivo estético, en el valor literario del cuento fantástico y en la sensibilidad necesaria para recibir los mensajes de este tipo de literatura. Se trata, por lo tanto, de una cuestión de concepción del trabajo artístico como forma de expresión personal por encima de las limitaciones impuestas por las corrientes literarias clásicas o por el mercado editorial. Él mismo entiende que no va a poder llegar a un público amplio y que esto le acarreará unas consecuencias literarias y económicas.

Pero el objetivo principal es mantenerse fiel a la postura estética y vital escogida para así alcanzar una expresión literaria auténtica. Aunque en el resto de los autores de los Mitos de Cthulhu esta postura teórica no se expresa de una forma tan clara, la asunción de la postura estética es total. Algunos como Howard o Derleth lograron alcanzar un cierto éxito aunque, curiosamente, no desde luego con sus creaciones cthulhuanas. Pero en la mayoría de los casos la fidelidad a unos principios éticos y estéticos condujo a la miseria y al olvido, siendo el reconocimiento póstumo el que ha permitido la revalorización de estos escritores. En el caso de H.P. Lovecraft, su único amor femenino real, su esposa Sonia H. Davis, tuvo una visión preclara de cuál sería el futuro de su consideración literaria:

"(...) Howard had the mind, taste and personality of a much greater artist and genius that that with which he had been accredited in his lifetime. As the years pass, I am quite sure that he will be to the generations of readers yet unborn a legendary and mysterious figure. The irony of fate lies in the great misfortune that Lovecraft passed away before he could enjoyed the fruits of his labor, both the financial reward as well as celebrity" ⁵⁵⁸

⁵⁵⁷ H. P. Lovecraft, "Supernatural Horror in Literature", Omnibus 2. Dagon and other Macabre Tales, op. cit., página 423.

⁵⁵⁸ Sonia H. Davis, The Private Life of H.P. Lovecraft, West Warwick, Necronomicon Press, 1992, página 26.

6. LA EVOLUCIÓN DE LOS MITOS DE CTHULHU DESPUÉS DE H.P. LOVECRAFT

6. LA EVOLUCIÓN DE LOS MITOS DE CTHULHU DESPUÉS DE H.P. LOVECRAFT

6.1 La continuación de la producción cthulhuniana

La impronta que dejaren los trabajos de los autores del Círculo de Lovecraft y de los Mitos de Cthulhu en las generaciones de autores anglosajones de literatura fantástica después de la Segunda Guerra Mundial fue enorme. Esto contrasta poderosamente con la poca atención que recibieron en sus años de mayor creatividad. Sin embargo, el reconocimiento póstumo a todos ellos y, en especial, a H.P. Lovecraft ha sido generalizado y generoso.

Pero este reconocimiento no ha quedado limitado a la masiva difusión (teniendo en cuenta los límites del término masivo en un ambiente minoritario como es el de la literatura fantástica) de los relatos a través de pequeñas editoriales y de grandes esfuerzos personales. Y no se trata únicamente de que los autores jóvenes de literatura fantástica hayan recibido influencias estilísticas o estructurales de las novedades que aportaren los Mitos de Cthulhu.

Las grandes figuras de la literatura fantástica de la segunda mitad del siglo XX (tanto en Estados Unidos como en las Islas Británicas) comprendieron perfectamente el mensaje de Lovecraft y se sintieron profundamente atraídos por el carácter abierto que todos los componentes de los Mitos dieron a sus obras. La propia idiosincrasia de los Mitos de Cthulhu era una invitación a la participación. Para poder comenzar a apreciar el grado de influencia que han ejercido Lovecraft y los Mitos en la literatura fantástica posterior basta con escuchar las palabras del autor de literatura fantástica más respetado en el final del segundo milenio, Ramsey Campbell:

"I mentioned imitation. (...) there is nothing wrong with learning your craft by imitation while you discover what you want to write about. In other fields imitation isn't, so far as I know, even a issue. (...) In my smaller way, once I'd filled a book with my attempts to be Lovecraft I was determined to sound like myself..."⁵⁵⁹

La influencia que Ramsey Campbell reconoce a Lovecraft en su obra no se limita, como él mismo manifiesta, a los primeros intentos de imitación provocados por la fascinación ante la lectura de la obra de Lovecraft. En muchos relatos se aprecia un intento de participación en los Mitos de Cthulhu, una pretensión que se irá extendiendo a muchos otros iniciados en la creación de literatura fantástica y que se han sentido profundamente atraídos e influidos por Lovecraft y por los Mitos de Cthulhu.

6.1.1 Los grandes maestros de la segunda mitad del siglo XX

La figura fundamental y emblemática y que, de hecho, encabeza la segunda generación de autores de los Mitos de Cthulhu (es decir, los autores que no han participado en el movimiento literario puesto que nacieron después de la muerte de Lovecraft y Howard) es Ramsey Campbell.

Sin embargo, la primera distinción que hay que realizar y que es central para la idea en cuestión es que Ramsey Campbell, al igual que el resto de autores de su época, no participó en el movimiento literario denominado Mitos de Cthulhu. Y su participación es imposible porque el movimiento literario llevaba implícitas determinadas características que superaban la mera influencia o la incorporación temática y estilística

⁵⁵⁹ Ramsey Campbell, "So far", *Alone with the Horrors*, Londres, Headline Book Publishing, 1994, pp. ix-x.

de ciertos elementos. El movimiento literario supone la participación personal y activa en la creación de una nueva forma de hacer literatura que supone en sí misma una "revolución" para el género en cuestión, y ello en conjunción con otros autores relevantes de la misma época.

Lo que tan brillantemente hace Ramsey Campbell es continuar la tradición de una forma de hacer literatura que surgió veinte años antes de su nacimiento (1946) en el otro lado del Atlántico y que le influyó desde su infancia. Campbell continúa la tradición de los *Mitos* pero no pudo participar, por razones evidentes, en la creación y transformación de la literatura fantástica. Sin embargo, sí que resulta un ejemplo excepcional de lo que han supuesto los *Mitos* de Cthulhu para la literatura fantástica de la segunda mitad del siglo XX.

Influido ya desde niño por las portadas de *Weird Tales*, a la edad de dieciocho años publicó su primer libro *The Inhabitant of the Lake and Less Welcome Tenants in Arkham House*. Apesar de este rápido reconocimiento norteamericano a sus primeros trabajos, su origen inglés (Liverpool) se percibe no solo en el tratamiento de la naturaleza, menos grandilocuente y más nebuloso, sino en la propia asimilación de un escenario inglés para sus narraciones cthulhuanas. Campbell concibe un espacio literario ficticio llamado Brichester en Severn Valley donde sitúa muchas de sus narraciones.

Como él mismo reconoce, la primera parte de su obra está muy influida por las narraciones de Lovecraft y no tanto en la utilización de nombres, dioses y estructuras lovecraftianas como en el inquietante estilo de sus relatos. Sin embargo, hay evidencias claras de que la intención de Ramsey Campbell en determinados momentos ha sido la de participar activamente en entornos literarios cthulhuanos. *Cold Print* de 1966 (que ha formado parte de varias recopilaciones, entre ellas una tan importante como la editada por August Derleth en 1969, *Tales of the Cthulhu Mythos*) demuestra esa manifiesta voluntad:

"...for even the minions of Cthulhu dare not speak of Y'gonolac; yet the time will come when Y'gonolac strides forth from the loneliness of aeons to walk once more among men..."

Revelations of Glaaki, vol.12"⁵⁶⁰

Esta es la cita inicial que encabeza una narración situada en una particular librería que contiene volúmenes raros y herreros sugestivos. Se puede percibir un estilo un tanto dubitativo en ocasiones, muy influido por las estructuras cthulhuanas, en la búsqueda de su propia identidad. Lo primero que destaca es su ferviente y juvenil deseo de participar rápidamente en los *Mitos* al utilizar tanto estructuras antiguas (Cthulhu) así como elementos de creación propia (Glaaki como libro y Y'gonolac como deidad).

Pero tampoco es la muestra más clara ni la primera de esta motivación cthulhuaniana de Campbell. *The Room in the Castle* de 1961 muestra de una forma aún más evidente si cabe esta tendencia. En primer lugar, porque sigue los patrones del

⁵⁶⁰ Ramsey Campbell, "Cold Print", *Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit., página 339.

relato cierto puramente Lovecraftiano al iniciar la narración con una cita reflexiva que recuerda el contenido filosófico de muchas narraciones de los *Mitos de Cthulhu*:

"It is some lurking remnant of the elder world in each of us that draws us towards the beings which survive from other aeons?"⁵⁶¹

El escenario inicial es el *British Museum*, donde se inicia una búsqueda erudita a través de libros de saber oculto, *Necronomicon* incluido, que deriva en la conciencia del mal que nos acecha de forma constante. Sin embargo, ya se puede apreciar en Campbell una iniciativa propia muy interesante en cuanto a que crea un entorno británico muy apropiado con sus propios topónimos e incluso con referencias bibliográficas británicas que se introducen en la narración como otro ejemplo de literatura dentro de literatura:

"As long as it was under his power, he could tap its inherent cosmic vitality and communicate with the sendings of Cthulhu, **Glaaki**, Daoloth, and Shub-Niggurath"⁵⁶²

Campbell entresaca esta cita de la obra de Sangster, *Notes on Witchcraft in Monmouthshire, Gloucestershire and the Berkeley Region*. Como se puede apreciar, en estos primeros experimentos literarios no falta ningún detalle de los componentes básicos narrativos de los *Mitos de Cthulhu*.

La obra de Campbell irá progresando en su propia línea estilística pero todavía en relatos muy avanzados como *The Tower from Yuggoth* (1986) aparecerán referencias directas a los *Mitos* (*Arkham*, *Dunwich*, *Necronomicon*, *R'lyeh Text*, *Yuggoth*). Pese a esto, no se puede decir que Campbell haya buscado la adscripción fácil a los *Mitos* por la utilización rápida y abundante de su terminología sino que su obra presenta un contenido mucho más profundo influido principalmente por Lovecraft aunque el propio Campbell reconoce influencias de los maestros británicos Machen y Blackwood. Hay dos aspectos en los que Campbell es al mismo tiempo heredero y renovador de las formas cthulhunianas que desde muy joven comenzaron a ensamblarse. Por un lado, se puede apreciar una fuerte aproximación estilística en la estructura de los relatos ciertos aunque no pretendan ser de origen cthulhuniano o Lovecraftiano:

"SD: It's interesting that you focus on Lovecraft's structure, because it seems to me that in your non-Lovecraftian work, which bulks much greater than your pastiches, the same sort of story structure that makes Lovecraft's fiction work is evident, even when there are no Lovecraftian elements in it(...)

Campbell: Yes, I would say almost certainly so."⁵⁶³

El otro aspecto que destaca sobremanera en la obra de Campbell y que conecta directamente con la concepción universalista de los *Mitos de Cthulhu* es el

⁵⁶¹ Ramsey Campbell, "The Room in the Castle", *Alone with the Horrors*, op. cit., página 3.

⁵⁶² Ramsey Campbell, op. cit., página 9.

⁵⁶³ Stefan Dziemianowicz (entrevistador) y Ramsey Campbell, "An Interview with Ramsey Campbell", *The Count of Thirty. A Tribute to Ramsey Campbell*, West Warwick, Necronomicon Press, 1993, página 8.

concepto del mal como forma de poder absoluto, que tiene un valor cósmico general, a sense of something larger than is shown, como él mismo expresa.⁵⁶⁴

El concepto del mal y la globalización de los fenómenos sobrenaturales como partes de un todo coherente es una proposición permanente en los Mitos de Cthulhu. Ramsey Campbell entiende desde su lectura y análisis esta perspectiva, acogiéndola y renovándola como hacen los grandes maestros:

"He believed that the worst murders were inexplicable in terms of psychology of the criminals. One of the criminals he'd interviewed had described a sense of being either close to something or part of something which the act of torturing had never quite allowed him to glimpse -a sense that he was trying to assuage a hunger which was larger than he was"⁵⁶⁵

La obra de Ramsey Campbell y su reconocimiento explícito de la influencia de Lovecraft y de los Mitos de Cthulhu en sus propios trabajos no solo suponen una confirmación de la importancia estética en la literatura fantástica que tuvieron los Mitos sino que, además, sitúan este conjunto de narraciones de literatura fantástica en el lugar que les corresponde. Campbell acepta esa influencia, la presenta al público y la reconoce como fundamental para su obra. De esta forma, al recibir el reconocimiento del autor británico más importante de literatura fantástica de la segunda mitad del siglo XX Lovecraft y los Mitos reciben un reconocimiento tardío pero importante.

Como suele ocurrir en casi todos los grandes logros artísticos, los creadores van por delante de la sociedad a la que pertenecen que, por lo general, no comprende un tipo de expresión artística demasiado novedosa para sus conceptos establecidos. Los Mitos de Cthulhu implicaban una visión absolutamente amplia e indiferente del universo (en el sentido de que nuestro planeta no es sino una minúscula e insignificante parte del cosmos); además, profundizaban en cuestiones de la mente humana, cuando apenas se había desarrollado el psicoanálisis. Igualmente, el materialismo científico de los Mitos y su profundo contenido filosófico resultaban difícilmente comprensibles⁵⁶⁶ en una época todavía impregnada por las brumas góticas anteriores.

Después de la Segunda Guerra Mundial, tanto el público como los autores de literatura fantástica adoptan necesariamente una perspectiva diferente:

"Only decades after Lovecraft's death, when he was rediscovered by a shell-shocked postwar generation who had endured a cataclysmic global holocaust, followed

⁵⁶⁴ Ramsey Campbell en: Simon MacGulick, "Glimpses of Absolute Power: Ramsey Campbell's Concept of Evil", The Count of Thirty. A Tribute to Ramsey Campbell, op. cit., página 33.

⁵⁶⁵ *Ibid.*

⁵⁶⁶ En este sentido, estas referencias se dirigen hacia el público más amplio de la literatura fantástica ya que resulta evidente que Lovecraft no se encontraba solo y que el movimiento literario tiene su fundamento en un grupo de autores que se comprenden mutuamente. Pero en la globalidad del mundo literario, el reconocimiento a los Mitos de Cthulhu hay que buscarlo más allá de la Segunda Guerra Mundial.

by the omnipresent specters of Cold War paranoia and atomic annihilation -only then was Lovecraft adjudged a 'horror writer' by a generation of readers who had forgotten the meaning of cosmic wonder. Thus the reclusive Providence dreamer was invoked as orchestrator of the major uncertainties of our century, his Cthulhu deities the mythopoeic presentiment of everything from societal collapse to nuclear devastation"⁵⁶⁷

Desde esa nueva posición resulta que encuentran no solo en Lovecraft sino en todos los Mitos una fuente ya existente pero todavía fresca y reciente de ejemplos válidos para la nueva época. Tanto los descubrimientos en el universo, como el miedo colectivo a la destrucción del planeta y a los cada vez más divulgados fenómenos paranormales y extraterrestres revitalizan las propuestas de los Mitos y las hacen atractivas a una generación marcada por la depresión psicológica y por la conciencia de la insignificancia de la raza humana dentro del universo.

En este contexto, la figura de Ramsey Campbell es vital porque consigue ensazar y situar los Mitos de Cthulhu en una tradición que aunque cambiante es continua y pertenece a un género literario (la literatura fantástica), que no se debe considerar como fragmentario y esporádico sino que contiene una tradición y un futuro. Si Poe y Bierce fueron los precedentes inmediatos de Lovecraft en la tradición norteamericana de la literatura fantástica, Campbell es su continuador incluso a nivel mundial. Y no en el sentido más o menos devocionario de Bloch y Derleth por ejemplo, sino de una forma mucho más amplia y creativa.

Al mismo tiempo, se ha producido un reconocimiento general que se refleja no solo en los premios recibidos dentro del ámbito de la literatura fantástica (the Bram Stoker Award of the Dracula Society, the Stoker Award en Estados Unidos, the World Fantasy Award en tres ocasiones y the British Fantasy Award en ocho ocasiones)⁵⁶⁸ sino también en la propia consideración artística que ha caído definitivamente en el ámbito académico universitario. Cuando en 1994 la Universidad de Liverpool estableció un master en science fiction, dándose la consideración que merece a este género, la obra de Campbell fue uno de los motivos centrales. Los manuscritos de sus obras se hallan depositados en la biblioteca Sydney Jones, y su novela The Parasite, que transcurre en la propia Universidad de Liverpool, se ha convertido en un emblema.

Por lo tanto, a la hora de considerar la importancia de la obra de Campbell para los Mitos de Cthulhu hay que tener en cuenta, en primer lugar, que los Mitos como movimiento literario y como manifestación cultural con un espacio y un tiempo concretos de producción finalizan, básicamente, con Lovecraft, Smith y Howard⁵⁶⁹. Por consiguiente, Campbell recibe esa influencia y participa en el shared world creado previamente pero sin conexiones directas con otros autores que pudieran tener un interés artístico similar. Sin embargo, aunque fuera del contexto de los Mitos, Campbell magnifica a nivel mundial la importancia de los Mitos, sobre todo fuera de Estados Unidos, y permite una fácil comprensión de ellos a una incipiente y amplia audiencia de apasionados de la literatura fantástica.

⁵⁶⁷ Jim Turner, Cthulhu 2000, op. cit., página xii.

⁵⁶⁸ Es necesario escepticismo que debe implicar la valoración de los premios literarios recibidos por un autor no debe ocultar, en este caso, el auténtico mérito de la obra literaria de Ramsey Campbell.

⁵⁶⁹ Aunque Derleth y Bloch sobre todo realizaron algunas aportaciones posteriores.

Otro autor que ha tenido una importancia fundamental por el volumen de su obra dedicada a los Mitos y por su implicación y desarrollo de figuras cthulhuanas ha sido y es el también británico Brian Lumley. Nacido en Horden, County Durham en 1937, su primer conocimiento de los Mitos de Cthulhu procede curiosamente no de Lovecraft sino de Robert Bloch y, al igual que Ramsey Campbell, sus primeros trabajos profesionales no fueron publicados en el Reino Unido sino en la editorial fundada por Derleth, Arkham House; en el caso de Lumley se trató de una compilación de narraciones breves titulada *The Caller of the Black*.

La obra de Lumley se centra en su totalidad en el ámbito del horror y, dentro de éste, los Mitos de Cthulhu no son solo una influencia sino también el trasfondo sobre el que se construyen muchas de sus obras:

"(...) I have always had something of a penchant for the Cthulhu Mythos of the late great H.P. Lovecraft, and (...) a good many of my longer stories or short novels are set against a Mythos backdrop (...)"⁵⁷⁰

Como él mismo reconoce, muchos trabajos suyos mantienen un trasfondo, ciertamente ampliado, de los Mitos de Cthulhu pero en un formato que suele ser más amplio que el del relato corto y que se sitúa cerca ya de la novela en muchos casos. Lumley siempre ha reconocido la fuerte influencia de Lovecraft y los Mitos en su obra y ha sido llamado a participar en la mayoría de las ediciones compilatorias recientes de los Mitos de Cthulhu.

Sus narraciones cthulhuanas adoptan sin ningún poder toda la estética propia de los Mitos, siendo además el autor más prolífico de la segunda mitad del siglo XX con más de ochenta trabajos que van desde los relatos cortos hasta las novelas de estructura y tamaño clásicos. Y sin embargo, la prosa de Lumley se demuestra más fuerte y poderosa en las narraciones cortas, donde consigue un nivel de tensión y ambientación que se diluye en exceso en sus obras más largas. Esto hay que añadir que cuando Lumley presenta un marco más amplio y completo dentro de los Mitos probablemente ofrece demasiadas claves ya que los propios relatos originales de los Mitos se limitaban a dar indicios concretos y sugerentes de los planteamientos propuestos.

Una de las obras más brillantes dentro de la obra de Lumley es *The Sister City*, una narración breve publicada en la recopilación de Derleth *Tales of the Cthulhu Mythos*, que presenta algunos detalles brillantes en la línea más auténtica de los Mitos:

"It is gone but the Gods live on. Across the world is the Sister City, hidden in the earth, in the barbarous lands of Zimmeria. There The People flourish yet and there will The Gods ever be worshipped; even unto the coming of Cthulhu..."⁵⁷¹

Lumley no escatima referencias a las obras de Howard, de Smith y de Lovecraft, recita nuevamente el famoso paralelo de At-Hazred y construye una narración corta pero efectiva que contiene más bien indicios que largas disertaciones explicativas, un aspecto fundamental para lograr un resultado final excelente ya que,

⁵⁷⁰ Brian Lumley, *Return of the Deep Ones*, Londres, Penguin Books, 1994, página vii.

⁵⁷¹ Brian Lumley, "The Sister City", *Tales of the Cthulhu Mythos*, op. cit., página 361.

de esta forma, resulta más fácil conectar el relato con otras referencias cthulhuanas de otros autores. En general, ésta es una técnica muy extendida en los *Mitos* dado que permite sugerir más que establecer definitivamente y, de esta forma, se deja la puerta abierta a posteriores, o casi simultáneas, colaboraciones de otros autores.

La diferencia reside en que en la época de Lumley no hay nadie que colabore directamente con él por lo que las experiencias individuales, aunque prolíficas, resultan aisladas. Tal vez por esto, o simplemente por su propia inercia creadora, Brian Lumley tenderá a elaborar composiciones cada vez más amplias y más cerradas, en el sentido de que forman un todo completo, sin una pretensión de conexiones externas. En muchos sentidos, Lumley acerca los *Mitos* de Cthulhu, como *shared world* heredado, a las tendencias literarias modernas, que proclaman la novela como protagonista absoluta de la literatura en el final del siglo XX. Si bien esto es algo que también realiza Ramsey Campbell, Lumley utiliza el formato relativamente atípico de la novela para desarrollar sus narraciones con trasfondo de los *Mitos*. Campbell utilizó la novela para una ficción más personal y propia, limitando mayormente sus experimentos con los *Mitos* al clásico relato corto.

En el caso de Lumley se pueden encontrar numerosos ejemplos de esta variante en novela de los *Mitos* de Cthulhu. Por ejemplo, *The Clock of Dreams* de 1978 combina personajes propios de Lumley como Titus Crow o Henri-Laurent de Marigny con un entorno completamente cthulhuaniano y un paisaje onírico de inmediatas referencias al ciclo de Randolph Carter de Lovecraft:

"De Marigny was already more than well-acquainted with the CCD (the Cthulhu Mythos Deities, so designated by the Wilmarth Foundation) and now in an instant, faster than Kthanid might have implanted such knowledge in his mind, there flashed through his memory the pantheon as he knew it:
First there was dread Cthulhu, prime member of the CCD, prisoned in drowned R'lyeh somewhere in the vast and unknown depths of Earth's inscrutable Pacific. Then there was Yogg-Sothoth, the 'all-in-one-and-one-in-all', a creature hideous beyond imagining (...)"⁵⁷²

Lo que Lovecraft realizó como primeros intentos de representación literaria del mundo onírico se convierte en esta obra de Lumley en un verdadero mundo del sueño (y la pesadilla) donde el protagonista parece vivir una odisea en un universo totalmente abstraído de la realidad habitual.

Pero la influencia de Lovecraft en la obra de Lumley no es la única procedente de los *Mitos*. En el mundo primitivo de Lumley, the Primal Land, se perciben inmediatamente los ecos del hombre primitivo de Robert E. Howard (*The Valley of the Worm*, *Conan the Cimmerian*, *the Picts...*) y la clásica ambientación del mundo frío y primitivo de Hyperborea de Clark Ashton Smith:

"Long before Atlantis, before Uthmal and Mu, so distant in time past that a very great majority of today's scientists might never be persuaded of its existence, there was in primal Theem'hdra a hitherto unknown, unguessed Age of Man".⁵⁷³

⁵⁷² Brian Lumley, *The Clock of Dreams*, op. cit., pp. 31-32.

⁵⁷³ Brian Lumley, *Introducción a The House of Cthulhu*, Londres, Headline Book Publishing, 1991, página 1.

Lumsey utiliza abiertamente referencias previas de los Mitos de Cthulhu, como el continente *Mudel Pacífico*, ampliamente descrito por Hazel Heald y Lovecraft en *Out of the Aeons* y que luego citarían también Henry Kuttner, August Derleth, Robert Bloch y R.F. Searight.

En algunas ocasiones, cita directamente a los autores de los Mitos haciéndolos partícipes de sus narraciones o nombrándolos como referencias necesarias para la ambientación que desea crear:

"(...) yet I shuddered inwardly as I walked silently across that alien terrain, forced against my will to recall a fragment from one of Clark Ashton Smith's poems:
'What clammy blossoms,
blanch'd and cavern-grown...?'"⁵⁷⁴

La importancia de la obra de Brian Lumley para los Mitos de Cthulhu reside en la permanente recuperación de sus entornos y sus elementos de tal forma que los reintroduce y los revitaliza. Sin duda, hay ya un cierto alejamiento de las formas más puras de los Mitos con una peligrosa aproximación, en ocasiones, a modelos literarios bastante comerciales y, sobre todo, parece evidente la falta del contenido filosófico profundamente humano que había sido una de las cualidades más singulares de los Mitos. Sin embargo, a Lumley hay que reconocerle el mérito evidente de haber divulgado el mundo cthulhuniano por los mercados más amplios de la literatura fantástica y ello conlleva también la difusión de los relatos originales.

Campbell y Lumley son las dos figuras principales que retoman los elementos cthulhunianos en la segunda mitad del siglo XX y los revitalizan en un nuevo contexto. Los Mitos de Cthulhu como movimiento literario tuvieron un final y un principio determinados; sin embargo, el propio carácter abierto de las obras de los Mitos ha permitido que los autores más modernos hayan tenido la posibilidad de participar a posteriori. Pero un aspecto fundamental que no se puede perder de vista es que los trabajos de Campbell y Lumley, como los de tantos otros, se sitúan fuera del ámbito de los Mitos de Cthulhu como expresión literaria, siendo, simplemente, una aportación interesante dentro de un *shared world*, originado a partir de los elementos creados por Lovecraft, Smith, Howard... pero que no tiene un valor como expresión artística colectiva. Este fue el mérito fundamental de esos autores como renovadores del género en las décadas de los años veinte y treinta.

6.1.2 El conjunto de la producción cthulhuniana postlovecraftiana

Si la producción de Ramsey Campbell y de Brian Lumley en relación con los Mitos de Cthulhu es amplia e importante, qué se puede decir del enorme cúmulo de trabajos que otros autores de literatura fantástica han ido realizando a lo largo de la segunda mitad del siglo XX y desde luego, todo ello gracias a la enorme influencia que los Mitos y H.P. Lovecraft han tenido en la literatura fantástica del final del milenio:

"Kadath and Cthulhu, Arkham and Ulthar, *Necronomicon* and Nyarlathotep -the incomparable dreamworld conceived by this strange Rhode Island recluse has

⁵⁷⁴ Brian Lumley, "*Beneath the Moors*", *Return of the Deep Ones*, op. cit., página 172.

become, in the decades since his death, a permanent contribution to our popular culture. And as the portals of the twenty-first century swing open, a man-eating frog named Cthulhu joins Shelley's Frankenstein, Stoker's Dracula, and Tolkien's hobbits among the perdurable icons of world literature"⁵⁷⁵

Esta aguda y amplia visión de la obra de Lovecraft (y desde luego por extensión de los Mitos de Cthulhu) por parte de Jim Turner en una de las últimas recopilaciones de relatos inspirados en los Mitos muestra la perspectiva actual de lo que ha sido este medio siglo de influencia lovecraftiana y cthulhuniana en el género fantástico.

En su bibliografía literaria de los Mitos de Cthulhu de 1997, Chris Jarocha-Ernst recoge 951 títulos con referencias directas a los Mitos. La gran mayoría de estos trabajos literarios (bien en prosa o en poesía) no pertenecen al movimiento literario inicial sino que entran más bien dentro de la definición del propio bibliógrafo:

"The Cthulhu Mythos is a name given to the collected fiction, both prose and poetry, about a set of alien beings, invented by H.P. Lovecraft, his friends, and his admirers. It is what is today termed a shared world (...)"⁵⁷⁶

En lo que Jarocha-Ernst pierde la perspectiva es en no considerar la enorme diferencia que existe (estilística, estructural y generacionalmente hablando) entre el grupo inicial de autores que conforman los Mitos de Cthulhu y la posterior avalancha de trabajos que sí caben dentro del término shared world.

La cuestión es que además de los innumerables trabajos no profesionales publicados en fanzines y revistas de este tipo hay casi mil obras de ficción fantástica que toman los Mitos de Cthulhu como referente inmediato. Ningún otro fenómeno literario de este siglo ha producido una reacción posterior similar.

De entre el amplio grupo de autores de literatura fantástica que utilizan, de una forma u otra, los Mitos de Cthulhu como referente literario cabe destacar, por ejemplo, a Fred C. Adams, Lin Carter, Walter C. DeBill, Meade Friersen III, Sprague de Camp, John S. Glasby, Stephen King, T.E.D. Klein, Gordon Linzner, Graham Masterton, Gary Myers, David E. Schultz, Richard L. Tierney, Robert E. Weinberg y Colin Wilson. Este pequeño ejemplo puede dar una muestra del amplio espectro de autores que, fascinados por la producción de los Mitos de Cthulhu, han decidido en algún momento de su carrera literaria integrar en sus trabajos referencias cthulhunianas. En algunos casos, se trata de algo más que referencias, planteándose auténticos y renovados universos literarios basados en los Mitos de Cthulhu. Dos casos paradigmáticos de estas tendencias y que pueden merecer cierta atención son los de Stephen King y Lin Carter.

En cuanto a Stephen King, sin duda la discusión está servida sólo con mencionar su nombre, y es que el inmenso éxito comercial de King no ha sido correspondido con un reconocimiento de la crítica de literatura fantástica:

"I have just emerged from a reading of the complete works of Stephen King, a horrific experience (and not in the way King intended) which I would not wish upon

⁵⁷⁵ Jim Turner, *Introducción a Cthulhu* 2000, op. cit., página xvi.

⁵⁷⁶ Chris Jarocha-Ernst, op. cit., página 1.

anyone" ⁵⁷⁷

Esta implacable e incluso irónica ⁵⁷⁸ aseveración de Lin Carter demuestra el grado de aceptación que la obra de Stephen King ha despertado en el mundo de la literatura fantástica. Igualmente, Pete Miller, en el número de primavera de 1992 de *Weird Tales*, considera las largas descripciones de personajes en las obras de Stephen King y Dean R. Koontz ("our current 'giants'") como aburridas e irrelevantes.

Resulta indudable que en la aproximación literaria de Stephen King a la literatura fantástica se encuentra un componente comercial demasiado elevado. Esto se puede percibir incluso en el tipo de formato elegido (la novela, en una extensión incluso desmesurada), que se aleja completamente del diseño de los maestros clásicos del género. La adaptación al formato más comercial de final de siglo ha hecho necesario "rellenar" muchas páginas con descripciones en un tipo de literatura que no soporta descripciones tan largas y densas que quizá puedan ser más eficaces en otro tipo de géneros.

Stephen King ha introducido elementos de los Mitos en varias de sus obras, *It*, *The Tommyknockers*, *The Stand...*, mayormente como meras referencias indicadoras. Sin embargo, en determinados casos, algunos relatos más breves de King conectados con los Mitos han conseguido un cierto reconocimiento en los ambientes cthulhuanos. Este es el caso de *Crouch End*, publicado por Arkham House en su compilación de 1980, *New Tales of the Cthulhu Mythos* (una segunda versión de la emblemática versión original *Tales of the Cthulhu Mythos*), editada por Ramsey Campbell.

En cualquier caso, las referencias cthulhuanas que utiliza Stephen King para algunas de sus narraciones no suelen ir más allá del mero adorno literario, sin una significación ni en contenido ni en estructura.

Bien diferente, y paradigmático en su línea, es el caso de Lin Carter, no solo autor de más de ochenta obras con trasfondo, influencia y estructura completamente cthulhuanas, sino además uno de los primeros estudiosos (con Sprague de Camp) en lo relativo a Lovecraft y a los Mitos con trabajos como *H.P. Lovecraft: The Books* o *H.P. Lovecraft: The Gods*. Pero la figura de Lin Carter como autor de literatura fantástica relacionada con los Mitos de Cthulhu abarca un amplio espectro que va desde relatos en colaboración con Sprague de Camp sobre la mítica y emblemática figura de Conan de Robert E. Howard (*Conan*, *Conan of Cimmerica*, *Conan of the Isles*, *Conan the Buccaneer*, *Conan the Wanderer*), pasando por un libro de poesía *Dreams of R'lyeh* (1975) que contiene más de treinta sonetos con temática cthulhuaniana como "The Old Wood" (Soneto 4), "Lost R'lyeh" (Soneto 11), "Abdul Ahazred" (Soneto 13), "Hyperborea" (Soneto 14), "Tsathoggua" (Soneto 16), "Garcosa" (Soneto 22), "Spawn of the Black Goat" (Soneto 28), etc. En esta obra poética Lin Carter completa una visión de los elementos fundamentales de los Mitos de Cthulhu desde una explicación no teórica sino artística. En 1988 Lin Carter publicó otro libro de sonetos titulado *Visions from Yaddith* en el que la temática es más generalizadora sin detallar de forma tan precisa los fenómenos cthulhuanos de su primer libro de poesía.

⁵⁷⁷ Lin Carter, "Weird Fiction and Ordinary People", *Necrofile*, n° 6, West Warwick, Necronomicon Press, 1992, página 20.

⁵⁷⁸ Con el desprecio que la mayoría de las veces implica la ironía.

El trabajo en prosa de Lin Carter relacionado con los Mitos es, también, muy amplio y en todas sus narraciones se aprecia la asimilación completa que hace del eterno cthulhuniano con una notable influencia de Arthur Machen. En este ámbito se pueden destacar trabajos como Out of the Ages, The Incantation of the Elder Sign, The Thing under Memphis, The Shadow from the Stars, The Madness out of Time, etc. La mayoría de estos relatos se han publicado en las revistas especializadas en el género (especialmente Weird Tales y Crypt of Cthulhu) y su difusión, por lo tanto, ha sido bastante limitada.

Lin Carter también ha realizado alguna aproximación a la novela en sus encuentros con los Mitos de Cthulhu. El ejemplo más destacado es Thongor and the Wizard of Lemuria que, además, conecta los Mitos con el universo de Thongor, creación propia de Carter. Para completar su amplio esfuerzo en la elaboración de trabajos literarios basados en los Mitos, Lin Carter realizó, a la manera de Lovecraft, un breve ensayo fantástico titulado The History and Chronology of the Book of Eibon que toma su referencia inmediata en History of the Necronomicon⁵⁷⁹ del propio Lovecraft.

6.1.3 Los Mitos de Cthulhu frente al tercer milenio

Lovecraft jamás hubiera sospechado cuando murió en las puertas de la Segunda Guerra Mundial que su obra alcanzaría tal difusión y éxito, e incluso que ante el tercer milenio una buena parte del universo de la literatura fantástica se gire hacia él en la búsqueda de referentes ineludibles para afrontar los desafíos de la nueva era. Probablemente, ni el propio August Derleth, salvador de la obra de Lovecraft, hubiera creído que su trabajo podría llegar a ser tan fructífero. Pero las pruebas son irrefutables. En 1995, una saneada e internacional Arkham House publica Cthulhu 2000, la última y más novedosa de las compilaciones literarias lanzadas al mercado de la literatura fantástica por la misma casa que inició la difusión de la obra de Lovecraft y del resto de autores de los Mitos de Cthulhu. Al propio Jim Turner, editor de esta última compilación, se le plantea la misma cuestión:

"Why is it, one wonders, that a reclusive writer of weird- fantasy stories, who during his lifetime, couldn't even earn a decent living, now possesses the power to inspire, and even affect the lives of, readers around the globe?"⁵⁸⁰

La cuestión tiene una difícil resolución porque ningún crítico, estudioso o analista es capaz de penetrar con clarividencia en la mente de los lectores que se puedan apasionar con las obras de Lovecraft y de los Mitos de Cthulhu. Sin embargo, parece que hay un planteamiento que sí podría generalizar este aspecto. Ciertamente, los Mitos de Cthulhu (así como amplias partes de las obras individuales de sus autores) han superado la prueba del tiempo y se han erigido como elementos universalistas en la literatura fantástica. No hay ningún otro factor tan influyente como el inexorable devenir del paso del tiempo para eliminar todas aquellas producciones artísticas que no poseen valor sacadas de su contexto temporal. Los Mitos de Cthulhu han superado esa prueba porque contienen elementos universales que les hacen imperecederos y atractivos para las sucesivas generaciones de lectores de literatura fantástica.

⁵⁷⁹ Véase el punto 5.2 "Estructuras compartidas" de la presente tesis doctoral.

⁵⁸⁰ Jim Turner, Introducción a Cthulhu 2000, op. cit., página 11.

Per eso, en las puertas del tercer milenio occidental, los Mitos de Cthulhu disfrutaban de un éxito mundial⁵⁸¹ ciertamente insospechado y su influencia alcanza a los mejores autores de literatura fantástica. La nómina de creadores incluida en Cthulhu 2000 es, sin duda, muy significativa: F. Paul Wilson, Lawrence Watt-Evans, Basil Capper, Peppy L. Brite, Fred Chappell, Michael Shea, Kim Newman, Joanna Russ, Graham Wilson, Bruce Sterling, T.E.D. Klein, Esther M. Friesner, Thomas Ligetti, James P. Blaylock, Gene Wolfe, Ramsey Campbell, Harlan Ellison y Robert Zelazny.

Aunque el eco de los Mitos de Cthulhu se puede percibir en multitud de producciones de segunda categoría que utilizan la ambientación cthulhuniana para compensar la falta de calidad y que no aportan nada significativo a la literatura fantástica, en muchas de las mejores obras de ficción fantástica de finales del milenio se ha filtrado ese especial influjo de los Mitos que ha llegado hasta nuestros días, depurándose en los diferentes estilos de los mejores autores del momento.

Por ejemplo, en el caso de H. P. L. de Graham Wilson se maneja la posibilidad de que aquéllo que pareció quedar en ficción literaria en las décadas de los años veinte y treinta no fuera sólo literatura sino que se tratara de la representación de algo real. Wilson elabora un curioso sacrificio que implica a un Lovecraft y a un Smith muertos pero "vivos" gracias a los sacrificios de víctimas inocentemente atraídas por su vocación de estudio de lo cthulhuniano:

"...you are Clark Ashton Smith, poet, author, artist, and honored friend of Lovecraft, of H.P.L. Please don't deny it because I'm sure of it. (...) Of course I know it's impossible because you are dead"⁵⁸²

En *The Adder* de Fred Chappell, el auténtico protagonista es el *Necronomicon*, alrededor del cual gira una compleja historia que, en última instancia, da capacidad al libro para "envenenar y devorar" en una forma de recurso literario de gran atrevimiento y que podría haber sido perfectamente válida para los Mitos de Cthulhu:

"The idea had occurred that our particular copy of Abdul Alhazred's forbidden work was changing the nature of Milton's lines. What was it Uncle Alvin had compared it to? An adder, was it? First it poisons, he'd said, then it devours. Was it indeed poisoning the lines of the great seventeenth-century poet?"⁵⁸³

Sin embargo, no en todos los trabajos de literatura fantástica influidos por los Mitos de Cthulhu aparece una influencia tan evidente en forma y contenido. En muchos casos, se trata de imitaciones sutiles que han caído al propio estilo literario, concurriendo en la personal forma de escribir de cada autor pero dejando el peso de una herencia artística que ha influido gradualmente a lo largo de la segunda mitad del siglo XX en varias generaciones de autores. De esta forma se ha presentado frente al tercer milenio con la capacidad de mantenerse como un eslabón fundamental en la tradición de la literatura fantástica.

⁵⁸¹ Aunque especialmente europeo; y en esto sin duda tiene mucho que ver el carácter universalista de la cultura europea que siempre ha buscado modelos artísticos globales sobre los que hacer descansar los grandes axiomas de nuestra civilización.

⁵⁸² Graham Wilson, "H. P. L.", Cthulhu 2000, op. cit., página 184.

⁵⁸³ Fred Chappell, "The Adder", Cthulhu 2000, op. cit., página 103.

Sigue existiendo, por lo tanto, un sentido para todo aquello que crearon Lovecraft, Howard, Smith, etc., porque, sin duda, todos ellos se adelantaron a un tiempo que estaba por venir y en el que el ser humano volvería a ser consciente de su soledad en el cosmos, de su insignificancia en el universo. Pero, al mismo tiempo, esta visión devastadora con respecto a lo humano se refleja en situaciones personalísimas en donde el individuo cobra gran importancia por encima del conjunto de la especie. Si los protagonistas siguen sin estar claramente definidos es por la voluntad tanto de los autores originales como de los más modernos de atribuir al protagonista la categoría de especie humana para que todos podamos sentirnos identificados frente a esos apabullantes fenómenos que son el verdadero tema central:

"The monks asked him the story of the place, and he informed them that once there had been others to assist him in his duties (...) It as not really a Shinto shrine (...) It was actually the temple of a far older religion of which he could well be the last devotee. (...) They began to assist him in his rituals to the Old Ones, and they learned the name of this promontory and its shrine. It was the last above-sea remnant of a large sunken- island, which he assured them rose on certain wondrous occasions to reveal a lost city inhabited by the servants of his masters. The name of the place was R'lyeh, and they would be happy to go there one day"⁵⁸⁴

Este pasaje de la espléndida obra de Roger Zelazny ilustra de forma incomparable la impronta que los *Mitos de Cthulhu* han dejado en la literatura fantástica del final del milenio.

Lo que en un principio no fue más que un experimento literario espontáneo e improvisado se ha convertido, con el paso del tiempo, en una manifestación literaria de enorme importancia para las siguientes generaciones. El hecho de que autores como Zelazny incluyan referencias cthulhuanianas en obras de ficción fantástica en principio con temática diferente y que, al mismo tiempo, esa inclusión no sea una mera anécdota sino que esté llena de contenido y significado, implica que el universo cthulhuaniano creado por Lovecraft, Smith, Howard..., ha alcanzado la categoría de referente global para la literatura fantástica, al cual siempre se puede echar mano para crear una ambientación especial. Si uno de los objetivos de los *Mitos de Cthulhu* era explicar lo sobrenatural dentro de un marco general con un sentido universal, desdeñando la idea de sucesos aislados e inconexos, esta idea ha llegado a calar hondamente en el sustrato que absorben los nuevos autores de literatura fantástica.

Zelazny crea en *24 Views of Mt. Fuji, by Hokusai* una innovadora persecución de espíritus a través de veinticuatro escenas para las que, en un determinado momento⁵⁸⁵, el autor decide crear un trasfondo mitológico no tomado de los clásicos griegos o romanos sino de los clásicos cthulhuanianos. ¿Qué es lo que consigue con esto? Zelazny logra integrar su narración en un espacio más amplio, alcanzando de esta forma una universalización instantánea de su narración. Este es un ejemplo evidente de que los *Mitos de Cthulhu* se han establecido frente al futuro de la literatura fantástica como un nuevo universo referencial capaz de traspasar los límites de su época y aparecer sin anacronismo alguno en las obras de ficción fantástica más

⁵⁸⁴ Roger Zelazny, "24 views of Mt. Fuji, by Hokusai", *Cthulhu* 2000, op. cit., página 278.

⁵⁸⁵ Roger Zelazny, op. cit., View 9.

modernas:

"I hadn't seen Pickman on-line for some time; I thought he'd given up on the computer nets. You can waste hours every day reading and posting messages, if you aren't careful, and the damn things are addictive; they can take up your entire life if you aren't careful. The nets will eat you alive if you let them"⁵⁸⁶

El hecho de que los Mitos puedan convertirse en tema central de una historia electrónica muy próxima al movimiento cyberpunk demuestra su grado de integración en las nuevas culturas de nuestro tiempo. Y no solo se trata de referencias cthulhuanianas directas, que las hay sino que, además, el inicio de este relato de Lawrence Watt-Evans presenta una marcada tendencia filosófica en consonancia con este significativo rasgo de las obras más importantes de los Mitos de Cthulhu. Muchos relatos originales de los Mitos comienzan con una reflexión de este tipo, especialmente en las obras de Lovecraft y Clark Ashton Smith, que parten de una asunción general para derivar narrativamente hacia un hecho concreto que explica el planteamiento inicial. En esto es en lo que se puede percibir verdaderamente el calado de la influencia de los Mitos en la nueva literatura fantástica ya que no se trata únicamente de simples referencias detallistas sino que se observa una misma actitud reflexiva sobre los fenómenos que rodean a un ser humano en permanente situación de defensa ante los ataques externos.

6.2 La extensión del conocimiento de los Mitos de Cthulhu: crítica y estudio

Después de la Segunda Guerra Mundial y gracias al esfuerzo de los supervivientes del Círculo de Lovecraft, se comenzó a recuperar y divulgar la obra de los autores de los Mitos de Cthulhu. Este esfuerzo no solo sirvió para que un número cada vez mayor de lectores accediera a estas obras sino que además atrajo el interés de algunos estudiosos y expertos en literatura fantástica, que comenzaron a considerar el valor real de este conjunto de trabajos.

Si por su dedicación e interés se puede considerar a August Derleth como el precursor del análisis literario cthulhuaniano⁵⁸⁷, y no hay que olvidar que él fue el primero que intentó organizar los Mitos aunque lo hizo desde dentro con la dificultad que siempre conlleva ser analista y analizado al mismo tiempo, es con Lyon Sprague de Camp con quien verdaderamente se comienza a desarrollar un proceso de análisis y estudio de las obras de los Mitos de Cthulhu. En beneficio de estos primeros estudios se encuentra el hecho de que Sprague de Camp fue un autor enormemente prolífico que escribió más de noventa libros entre ficción científica, biografías, estudios, novela histórica, fantasía, historia y poesía y casi quinientos artículos y relatos cortos publicados en diversos medios.

Esta enorme capacidad de trabajo, desde luego muy similar a la que fue capaz de desarrollar August Derleth, le permitió abarcar desde varias perspectivas temas muy diferentes aunque, sin embargo, existe en el trabajo de Sprague de Camp una clara predilección por lo fantástico en todas sus vertientes. Un factor fundamental en la definición de la posición literaria de De Camp fue el descubrimiento de las obras de Robert E. Howard, no precisamente en el momento en que se estaban publicando sino

⁵⁸⁶ Lawrence Watt-Evans, "Pickman's Model", Cthulhu 2000, op. cit., página 54.

⁵⁸⁷ Véase el punto 4.3.1.1 de la presente tesis doctoral.

más tarde. Este encuentro literario produjo una fuerte influencia en él, y como consecuencia no solo dedicó gran parte de sus energías a la figura de Howard sino que además se convirtió en autor de fantasía heroica con obras como *Tritonian Ring*, *The Goblin Tower* o *The Clocks of Iraz*.

En lo personal, De Camp representaba igualmente un modelo de aventurero muy propio de la literatura fantástica:

"He is what most Sword & Sorcery writers ought to be, but only Dunsany and he actually were: he rides horseback, goes yachting, speaks several languages fluently (including a little Swahili), knows a genuine maharaja. An inveterate globetrotter, de Camp has seen the ruins of Carthage and jungle lost Tikal by moonlight..."⁵⁸⁸

Probablemente, su propia condición personal fue la que le llevó a sentirse enormemente atraído por la figura cthulhuniaca más activa y dinámica, Robert E. Howard, que creó personajes hechos a su medida. Y sin embargo, la primera biografía importante de Howard Phillips Lovecraft data de 1974 y su autor es Sprague de Camp. Esto demuestra que la implicación de éste en la difusión y el estudio de los *Mitos de Cthulhu* ha sido importantísima, especialmente después de la muerte de August Derleth en 1971. Si durante el transcurso del verano de 1932, cuando era estudiante en el M. J. T. de Boston, De Camp hubiera conocido ya a Lovecraft y se hubiera acercado a Providence tal vez los *Mitos de Cthulhu* hubieran ganado una estrella más para su constelación. Porque entonces De Camp comenzaba a hacer sus primeros experimentos literarios y los *Mitos de Cthulhu* estaban en pleno apogeo (el año anterior Lovecraft había elaborado *At the Mountains of Madness*, por ejemplo).

Tanto la biografía de De Camp sobre Lovecraft (*Lovecraft, a Biography*) como la que realizó sobre Robert E. Howard (*The Miscalculation of Robert E. Howard*) no contienen únicamente la descripción detallada de sus vidas y sus trabajos sino que aportan referencias literarias analíticas que, en ocasiones, convierten la temática personalista en un verdadero análisis de la obra. En algunos momentos, se puede percibir el entusiasmo del autor por las figuras sobre las que realiza el perfil y esto tal vez resulte aún más inevitable cuando la pasión de De Camp por Howard le llevó a completar los últimos esbozos de Conan y a elaborar nuevas aventuras sobre el mismo personaje con diversos elementos cthulhuniacos incluidos⁵⁸⁹ (muchas veces en colaboración con Lin Carter o con Björn Nyberg), o cuando su propio interés por los *Mitos de Cthulhu* le movió a escribir dos poemas con contenido cthulhuniaco: *Yuggoth comes to Providence* y *Magus Imperitus*.

En el caso de De Camp resulta difícil definir cuál fue su primera vocación si la de estudioso o la de creador. Probablemente, ambas sean simultáneas en el sentido de que surgen de la misma pasión y el mismo fervor por la fantasía literaria. Lo que, sin duda, se puede inferir de esto es que si un hombre con un estímulo aventurero de su categoría se sintió atraído tan profundamente por los *Mitos de Cthulhu* fue porque en ellos encontró un caudal de sensaciones nuevas y apasionantes capaces de satisfacer los espíritus más exigentes.

⁵⁸⁸ Lin Carter, *Introducción a Literary Swordsmen and Sorcerers*, op. cit., página 25.

⁵⁸⁹ *Dagon*, *Isathogqua*, *Serpent People*, etc.

A pesar de que en sus estudios realiza una revisión permeneorizada de muchos de los elementos de los Mitos de Cthulhu e incluso de una amplia panorámica de la literatura fantástica, con una visión comparativa e integradora que no llega hasta el nivel textual pero que sí consigue ofrecer una perspectiva general muy interesante, el autor al que dedicó más esfuerzos y con el que, de hecho, se sintió más a gusto fue Robert E. Howard:

"He has performed for Howard the same splendid service that Derleth did for Lovecraft: writing him up, anthologizing him, keeping his work alive and his name before the readers. De Camp not only edited some of the Conan stories for Gnome Press but was also instrumental in getting the entire stories into paperback editions by Lancer Books" ⁵⁹⁰

Pero esta intensa dedicación a la figura de Howard, según la cita de Lin Carter, no privó a De Camp de la oportunidad de estudiar al grupo más importante de literatura fantástica de la época. En su obra Literary Swordsmen and Sorcerers, publicada por Arkham House en 1976, realiza un amplio repaso de este subgénero literario analizando por extensión la obra de autores como William Morris, Lord Dunsany, H.P. Lovecraft, E.R. Eddison, Fletcher Pratt, Clark Ashton Smith, L.R.R. Tolkien, T.H. White, Robert E. Howard, Henry Kuttner y muchos otros.

Desde esta visión globalizadora, la utilidad y el valor de la obra de estudio y análisis de Sprague de Camp en relación a los Mitos de Cthulhu significa el punto de partida para la posterior aparición de todo un grupo de scholars que se dedicarán sistemáticamente a la obra cthulhuniaca en sí misma. Sin los fundamentos previos de De Camp hubiera resultado mucho más difícil la llegada del mundo academicista a los Mitos de Cthulhu.

En una sucesiva cadena de influencias y relaciones que parece tener una prolongación continua el siguiente eslabón es el de Lin Carter que, aunque veinte años más joven que Sprague de Camp, colaboró intensamente con él tanto en el campo creativo como en el ámbito del estudio.

En los trabajos de Lin Carter se puede apreciar ya una marcada evolución con respecto a las obras anteriores de Derleth y de Camp. Carter realiza una sistematización mucho más organizada de los Mitos y se puede decir que es el primero que tiene una visión global esquemática de lo que suponen y de lo que contienen los Mitos de Cthulhu. Al igual que le ocurre a De Camp, su perspectiva inicial sobre la literatura fantástica abarca conceptos generales que luego extiende a casos más concretos:

"In a nation too young to have a mythology of its own, heroic fantasy has created a unique neomythology, in which so recent a creation as Superman has the status of an antediluvian epic figure, and Conan and Jirel, Fafhrd and the Gray Mouser, Vakar of Lorsk and Thongor of Lemuria form a new Round Table" ⁵⁹¹

El mérito fundamental de la obra analítica de Lin Carter con respecto a los Mitos

⁵⁹⁰ Lin Carter, *op. cit.*, página xxvii.

⁵⁹¹ Lin Carter, *op. cit.*, página xii.

de Cthulhu es su vocación de estudio sistemático de temas como los libros o los dioses. Este esfuerzo detallista que se lleva a una profundización en los textos cthulhuanos, fuentes reales para entender lo que significan los Mitos, supone un paso para la modernización de los estudios cthulhuanos, además de acercarlos definitivamente a la categoría de otros trabajos de crítica literaria.

Los dos libros fundamentales de Lin Carter relacionados con los Mitos son los ya citados *The Gods* y *The Books*, que no solo tratan estos elementos procedentes de la obra de H.P. Lovecraft sino todo el ámbito del Círculo de Lovecraft y que, además, ofrecen una visión amplia, detallada y minuciosa de los Mitos en estos dos aspectos fundamentales, aunque desde luego no únicos. Rafael Lepis en su antología de los Mitos de Cthulhu⁵⁹² los utiliza para intentar sistematizar los Mitos a la vez que define la figura de Carter como "erudito, teólogo y bibliógrafo de la relación lovecraftiana".

En esta línea, los estudios de Carter amplían, por decirlo de alguna manera, las primeras sugerencias e ideas de August Derleth y aunque su referente inmediato, incluso por afinidad y cooperación personal, es Sprague de Camp su voluntad de profundizar y "organizar" los Mitos va más allá de la visión generalista y bastante biográfica de los trabajos de De Camp. Carter se toma completamente en serio la posibilidad de que los Mitos constituyan en su conjunto un fenómeno literario que supere las obras de sus autores individuales y, de hecho, en su obra *The Gods* (1959) plantea la existencia de una "escuela de Lovecraft" formada por H.P. Lovecraft, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, August Derleth, Frank Belknap Long, Hoffman Price, Henry Kuttner y Robert Bloch con un cuerpo doctrinal común que los relaciona hasta conformar prácticamente un género literario propio.

Aunque esta perspectiva es mucho más moderna que las anteriores apreciaciones de Derleth y De Camp y aunque se puede percibir ya un intento de aproximación diferente a los Mitos de Cthulhu, a Lin Carter todavía le falta un punto de análisis en profundidad del fenómeno de los Mitos como entidad literaria en su globalidad. Se podría decir que Carter ve el conjunto pero no llega a comprender los detalles.

Sin embargo, con los trabajos de Derleth, De Camp y Carter se ponen los fundamentos para la aparición de una crítica mucho más moderna y perspicaz que tratará los Mitos de Cthulhu desde una perspectiva literaria ya distanciada en el tiempo y mucho más analítica y además se enfrentará a la enorme avalancha de "subliteratura" relacionada con los Mitos que aparecerá a partir de la década de los años setenta.

Los nombres fundamentales en esta nueva generación de críticos y estudiosos de los Mitos de Cthulhu y de sus autores serán S.T. Joshi, Jim Turner, Steve Behrends, Stefan Dziemianowicz, Simon MacGullick, Joel Lane, Fred Blosser, Charles Hoffman, Rusty Burke, Michael A. Morrison, Chris Jarocha-Ernst, Carl Buchanan, Kieran Setiya, Donald R. Burleson, Scott D. Briggs, R.B. Russell, Linda Pashka y Tony Magistrato. Aunque en muchos casos se trata de artículos breves en revistas especializadas o de estudios compilatorios o bibliográficos aislados hay dos nombres que tienen una importancia especial en el análisis moderno de los Mitos de Cthulhu. Se trata de S.T. Joshi y Jim Turner. Estos dos nombres van indiscutiblemente unidos a su vez con los

⁵⁹² Rafael Lepis, op. cit., página 38.

de *Necronomicon Press* y *Arkham House* respectivamente, las dos entidades editoriales más prolíficas en el ámbito de los *Mitos de Cthulhu*.

Jim Turner es editor de *Arkham House* desde hace más de veinte años y se ha encargado de recopilar, analizar y valorar tanto el corpus de trabajos previos como las nuevas creaciones relacionadas con los *Mitos*. Desde su posición directiva y literaria ha relanzado *Arkham House* como una editorial pequeña aunque altamente especializada que edita estupendas ediciones críticas de los trabajos de los *Mitos de Cthulhu*. En un trabajo más de estudiosos ha elaborado interesantes prólogos para muchos de los trabajos de *Arkham House* sin impedir, por otro lado, que otros estudiosos participen en las obras de la editorial.

Este es el caso de *S.T. Joshi*, el crítico no solo de los *Mitos de Cthulhu* sino también de literatura fantástica más prolífico de los últimos tiempos. Igualmente editor, en especial de la revista *Lovecraft Studies*, participa activamente en todas las publicaciones actuales que se dedican a estos temas; desde la más seria y renombrada *Arkham House* para la que ha realizado trabajos como *The Horror in the Museum and Other revisions*, pasando por la muy productiva *Necronomicon Press* que edita revistas como *Studies in Weird Fiction*, *The Dark Man-The Journal of Robert E. Howard Studies*, *The New Lovecraft Collector* y *Necrofile: The Review of Horror Fiction*. Aparte de las citadas publicaciones, los estudios de *S.T. Joshi* aparecen en muchas de las ediciones especiales que se realizan sobre obras concretas como *The Private Life of H.P. Lovecraft* de *Sonia F. Davis*, *History of the Necronomicon*, etc.

En 1997 *S.T. Joshi* publica *H.P. Lovecraft: A Life*, que viene a resultar la biografía definitiva sobre el genio de Providence. Hasta el momento se había aceptado comúnmente la de *Sprague de Camp* como la más completa y fiable; sin embargo, el rigor, la seriedad y el análisis de *Joshi* hacen de esta obra el punto de encuentro definitivo para todos aquellos que deseen profundizar en la obra de uno de los pilares fundamentales de la literatura fantástica del siglo XX.

Los elogios que ha recibido esta obra han superado el ámbito del género y han llegado al mundo académico con la admiración de críticos como *Harold Bloom*, *Joyce Carol Oates* o *Jack Sullivan*. Dentro del género, tanto *T.E.D. Klein* como *Ramsey Campbell* no han ahorrado parabienes a la hora de encomiar esta obra:

"A magnificent book which supersedes every other study of Lovecraft's life -the definite biography of Lovecraft, full of insights into his work. I found it compulsively readable and endlessly fascinating. It deserves to be classed with the major literary biographies" ⁵⁹³

Estas palabras de *Campbell* ilustran la importancia de la última gran obra de *Joshi* que, definitivamente, le sitúa como la máxima autoridad actual sobre *Lovecraft*.

Desde los primeros atisbos de estudio de *Derleth* hasta el final del milenio han pasado más de cincuenta años en los que, por fin y tras superar muchos obstáculos, se ha establecido un grupo de estudiosos que desarrollan temas relativos a los *Mitos*

⁵⁹³ *Ramsey Campbell*, Catálogo de 1997, *West Warwick, Necronomicon Press*, 1997, página 1.

de Cthulhu y que, al mismo tiempo, cuentan con una audiencia que sigue con interés estos nuevos análisis.

Esta progresiva expansión del interés por los Mitos de Cthulhu ha superado el ámbito anglosajón y ha llegado a muchas otras partes del mundo a pesar de que muchas obras de los Mitos sólo se pueden leer aún en inglés.

En el caso de España la antología *Los Mitos de Cthulhu*. H.P. Lovecraft y otros de Rafael Llopis (con traducciones de Francisco Terres Oliver) publicada en Alianza Editorial en 1969 supuso el paso fundamental para la difusión de los Mitos en nuestro país. Sin embargo, éste no fue ni el primer ni el último trabajo de Llopis en este ámbito. En 1963 publicó el volumen *Cuentos de miedo* y en 1974 *Historia natural de los cuentos de miedo*, una recopilación de artículos que abarca un amplio repaso de la utilización del cuento en el ámbito de lo fantástico desde el Romanticismo, pasando por la novela gótica hasta los Mitos de Cthulhu.

Con todo, el trabajo más importante y elaborado de Rafael Llopis en este tema es la antología citada anteriormente, publicada en una editorial que siempre se ha distinguido por su afinidad a lo fantástico⁵⁹⁴, que recoge un buen número de relatos divididos en tres periodos como *Precursores*, *Mitos* y *Mitos póstumos*. Su introducción ha servido a dos generaciones de lectores de fantasía en España para adentrarse en un mundo al cual no hubieran tenido acceso de otra forma. La pasión por Lovecraft fue el motor que impulsó a Llopis a trabajar en esta importante obra:

"Yo fui un adepto de la religión lovecraftiana, de esa religión cómoda en la que no hacía falta creer (en la que, al contrario, era preciso no creer), pero que, activaba disimuladamente los arquetipos de mi inconsciente colectivo y los hacía entrar en extraña ebullición. Ciertamente que nunca adoré a Cthulhu ni erigí altares a Nyarlathotep o a Yog-Sothoth, pero también que me entusiasmé y durante unos años consagré mis principales energías a la búsqueda de fragmentos perdidos que me hablaran de aquellos vastos seres anteriores al espacio y al tiempo, moradores de dimensiones ajenas y cuán próximas"⁵⁹⁵

Veintitrés años después, en 1992, los números 27 y 28 de *Lovecraft Studies*, cuyo editor era S.T. Joshi, publicaban en dos partes la introducción de Rafael Llopis a su antología *cthulhuniana* bajo el título de *The Cthulhu Mythos*, traducido al inglés por Anne K. Scargill y Scott D. Briggs. La nota introductoria de Briggs al artículo demuestra la valoración que se ha hecho en el propio entorno cthulhuniano del esfuerzo de Llopis:

"The impressive length of Llopis' article eclipses Derleth's own efforts in *The Dunwich Horror* and other collections, but what sets it apart above all is the author's treatment. Where Derleth only glances over Machen, Dunsany, Blackwood, et al, Llopis carefully examines their impact on Lovecraft's world view. Where Derleth commits the misleading error of trying to twist the Mythos into a

⁵⁹⁴ Resulta relativamente sencillo conseguir obras de Arthur Machen en Alianza Editorial lo cual, en este momento, puede considerarse como paradójico frente a la dificultad de lograr los originales en inglés en Oxford o en Londres.

⁵⁹⁵ Rafael Llopis, *EL FANTASMA*, 26 de agosto de 1990.

Judeo- Christian framework, Llopis carefully avoids such revisionism" ⁵⁹⁶

Este reconocimiento, aunque tardío, en el círculo de los estudios cthulhuanos en Estados Unidos demuestra la valía de la obra de Llopis. Además, hay que tener en cuenta que la fecha de publicación coincide exactamente con la de la recopilación de August Derleth, Tales of the Cthulhu Mythos, que resultó fundamental para el desarrollo del pensamiento sobre los Mitos. Desde esta perspectiva, el análisis de Llopis resulta mucho más completo y exhaustivo que el de Derleth, con una visión distanciada pero aguda de lo que en realidad eran los Mitos en el sentido literario.

Con el tiempo el trabajo de Llopis ha ganado en reputación y reconocimiento internacionales porque su análisis se centraba en una concepción básicamente unitaria de los Mitos de Cthulhu, con elementos comunes que tendían a indicar el carácter colectivo de la esencia cthulhuaniana. Sin embargo, Llopis no conecta claramente los Mitos con la tradición de la literatura fantástica precedente o posterior por lo que aparecen un tanto aislados, algo que en la realidad no sucedió. Aunque no llega a profundizar en una valoración crítica de los elementos literarios comunes sí se puede percibir un sentido globalizador que construye un estudio completo e integrador, único en su tiempo y que se ha revalorizado con el paso de los años.

Aparte de Rafael Llopis, los estudios en España sobre los Mitos de Cthulhu son escasísimos y se reducen a algunas introducciones editoriales ⁵⁹⁷ y a ciertas reseñas y artículos periodísticos que no sobrepasan la decena. Fernando Savater, Juan Tebar, José Manuel Fajardo y Carlo Frabetti son algunos de los que han participado en estas breves aproximaciones al fenómeno cthulhuaniano, aunque ciertamente es Francisco Torres Oliver, como traductor y en ocasiones analista, el que ha aportado las ideas más interesantes con respecto a este tema.

Por ejemplo, en su artículo Lovecraft, un soñador de pesadillas, ⁵⁹⁸ desarrolla la idea de los mundos paralelos en la obra de Lovecraft:

"Este ámbito recreado lo imaginó Lovecraft lleno de fisuras que posibilitan la experiencia terrorífica. Dichas fisuras constituyen el elemento determinante y el eje de la mayoría de sus planteamientos narrativos. Valiéndose de ellas, establece una tensión sobrecogedora entre el orden de la vida cotidiana y diurna, regido por el sentido común y la razón, y lo insólito, lo tremendo, la amenaza presentida que acecha al otro lado, desde el plano nocturno y emocional, que topográficamente sitúa en las regiones inferiores de la tierra, en la oscuridad tenebrosa de los espacios interestelares o en los estratos ancestrales de la mente humana. A este tipo de fisuras Lovecraft lo llama las Puertas ..."

Como se puede apreciar el análisis de Torres Oliver es riguroso y se centra en un aspecto esencial tanto de la obra de Lovecraft como de los Mitos de Cthulhu,

⁵⁹⁶ Scott D. Briggs, Lovecraft Studies 27, op. cit., página 13.

⁵⁹⁷ Por ejemplo, a la edición bilingüe de la obra poética de Lovecraft Hongos de Yuggoth, Madrid, editorial Valdemar, 1994.

⁵⁹⁸ Francisco Torres Oliver, "Lovecraft, un soñador de pesadillas", Mundo Obrero, 21 de enero de 1979.

facilitando la comprensión del texto desde una perspectiva seria y documentada.

Sin embargo, algunos titulares de artículos o de reseñas caen en el maniqueísmo típico sobre Lovecraft con adjetivos como desequilibrado, misógino, racista, enfermo, solitario, débil, etc.,⁵⁹⁹ que no solo no se corresponden exactamente con la realidad sino que además desvirtúan y ocultan el valor auténtico de la obra literaria del autor y su importancia dentro del género fantástico.

6.3 La progresiva sustitución del movimiento literario por el *shared world* literario: una transición estructural

*A la hora de entender lo que verdaderamente implica el término *Mitos de Cthulhu* se ha de comprender que, como tal, se refiere de forma específica al grupo de autores que desarrollan no solo una serie de relatos afines sino también unas ideas, unas posiciones vitales y una forma de entender el universo y la literatura que superan las concepciones previas en el ámbito de lo fantástico y que abren nuevas expectativas para el futuro. Sobre estos fundamentos, además de las relaciones personales y de los precedentes literarios, se asientan los *Mitos de Cthulhu* como movimiento literario.*

*Sin embargo, el término se ha ido utilizando progresivamente cada vez más para aplicarse a un gran número de relatos de la segunda mitad del siglo XX que utilizan terminología, elementos y, en ocasiones, estructuras de los *Mitos de Cthulhu*. En este caso, ya no se puede hablar de movimiento literario porque no existen ni relaciones personales, ni desarrollo conjunto de estructuras literarias, ni la dinámica propia de un fenómeno espontáneo y creativo. Se trata de la utilización de los recursos literarios creados por los autores que formaron el movimiento literario para encuadrar determinadas narraciones en un marco referencial concreto. Es lo que en la crítica moderna se llama *shared world*; por lo tanto, se debe diferenciar claramente ambas partes, teniendo en cuenta que son fenómenos literarios completamente diferentes aunque puedan compartir algunos elementos. Tampoco se trata de desdeñar los trabajos actuales que utilizan el ámbito de los *Mitos de Cthulhu* como vehículo de expresión artística. En ellos hay, en ocasiones, aspectos muy valiosos que sirven como entidades creativas únicas y además fomentan, por extensión, el reconocimiento y el valor de lo que fueron los *Mitos de Cthulhu* en su día.*

*En la actualidad los *Mitos de Cthulhu* existen como un "mundo compartido" que se utiliza con frecuencia en el ámbito de la literatura fantástica. El cese en la actividad literaria, por diversas razones, de la mayoría de los autores de los *Mitos de Cthulhu* a finales de la década de los años treinta dio paso a un periodo de recopilación, análisis y estudio durante las décadas de los años cincuenta, sesenta y setenta que extendieron el conocimiento de la mitología cthulhuniaca de tal forma que llegó a los creadores de la nueva literatura fantástica de finales del milenio. Estos se sintieron atraídos por ella y la utilizaron de diversas formas dentro de su propia literatura.*

⁵⁹⁹ Diario 16, 21 de agosto de 1990.

Entre los dos fenómenos se encuentran los esfuerzos de divulgación, estudio y análisis que han sido fundamentales para situar el movimiento literario conocido como Mitos de Cthulhu en el lugar que le corresponde no solo dentro de la literatura fantástica sino fuera del género, alcanzando una valoración general que aunque póstuma y limitada posee el mérito de presentar los Mitos como un estímulo literario permanente para la literatura fantástica occidental del futuro.

7. INFLUENCIAS EN LA LITERATURA DEL SIGLO XX

7. INFLUENCIAS EN LA LITERATURA DEL SIGLO XX

7.1 La literatura de ficción fantástica a partir de los Mitos de Cthulhu

El final del milenio ha traído al ámbito de la literatura fantástica un resurgimiento

de muchos de sus subgéneros, con una importante ampliación del público dispuesto a iniciar lecturas de este tipo y con un cierto reconocimiento editorial (derivado sin duda de las posibilidades comerciales del género). En este contexto se ha ido produciendo la revalorización de los *Mitos de Cthulhu* y con ella su influencia, directa o indirectamente, en otros fenómenos literarios de la segunda mitad del siglo XX no pertenecientes a todas esas derivaciones literarias incluidas en el *shared world* actual constituido en torno a los *Mitos*.

Otro de los grandes pilares de la literatura fantástica del siglo XX es la obra de John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973), *The Lord of the Rings*. En muchos sentidos esta magna obra nada tiene que ver con los *Mitos de Cthulhu*; en primer lugar porque es obra de un solo autor, durante un amplio periodo de creación y con un estilo único personalísimo. En segundo lugar porque la renovación que realiza Tolkien de la literatura fantástica tiene un sentido muy diferente del de los *Mitos de Cthulhu*. Y en último lugar porque no hay similitudes temáticas, estructurales o procedimentales.

Pero, sin embargo, existen lazos de conexión que merecen una detenida consideración dado que relacionan dos fenómenos literarios de enorme importancia y con una relevancia universal. El primer aspecto que habría considerar es el de la adscripción genérica. A los *Mitos de Cthulhu* no se les puede atribuir una definición específica ya que, en sí mismos, son una amalgama de géneros y subgéneros, pero, lo cierto, es que uno de los más relevantes dentro del movimiento literario es la fantasía heroica propugnada mayormente desde las obras de Robert E. Howard. *The Lord of the Rings* es un ejemplo magnífico de fantasía heroica en su variante más sublime. Tolkien leyó a Howard y se sintió fascinado por ese especial encanto con el que narraba las aventuras de los seres prehistóricos. Aunque los héroes de uno y otro autor son diferentes subyace en todos ellos el carácter aventurero que les lleva a situaciones donde tienen que demostrar el valor de sus cualidades personales. Otro aspecto de la obra de Howard que le sirvió a Tolkien fue la creación de entornos no clasificables dentro de nuestro continuo espacio-temporal, lo cual facilita la posibilidad de un desarrollo temático libre sin limitaciones históricas. Esta técnica sirve al propósito de los autores que crean mundos originales bien en una época primitiva como en el caso de Howard, o bien en una ambientación celta prehumana como en el caso de Tolkien⁶⁰⁰.

Si Robert E. Howard fue el principal impulsor de la fantasía heroica y Tolkien encontró en este género el medio ideal para el desarrollo de su obra hay otro aspecto de los *Mitos de Cthulhu* (y especialmente de la obra de Lovecraft) que influye con profundidad en *The Lord of the Rings*. No se trata de una cuestión explícita que se pueda concretar con claridad sino de un fundamento que subyace permanentemente y que sólo en ocasiones determinadas aflora a la realidad textual.

Esta idea parte de la concepción filosófica y cósmica de Lovecraft que impregna los *Mitos de Cthulhu* y gran parte de la literatura fantástica posterior a él. Sus planteamientos en cuanto a la insignificancia del ser humano frente a los fenómenos exteriores, la certidumbre de una presencia viva anterior a la expansión de la raza humana, la profunda sensación de que nuestro entorno no está definido por los perfiles que nos muestra la realidad sino que existen elementos mucho más complejos que

⁶⁰⁰ Para una ampliación de este aspecto, véase el apartado 4.2.1.2 de la presente tesis doctoral.

sólo se vislumbran en momentos determinados y, en general, esa equilibrada y penetrante visión del cosmos se han filtrado de forma sutil pero constante en la literatura fantástica de la segunda mitad del siglo XX. Tolkien también sintió esa presencia, y aunque los indicios que aporta en *The Lord of the Rings* sobre la procedencia de Sauron, the Dark Lord, son muy imprecisos en determinados momentos aporta datos que muestran una apreciable coincidencia global con las presunciones básicas de los Mitos de Cthulhu:

"Tom was here before the river and the trees; Tom remembers the first raindrop and the first acorn. He made paths before the Big People, and saw the little People arriving. He was here before the Kings and the graves and the Barrow-wights. When the Elves passed westward, Tom was here already, before the seas were bent. He knew the dark under the stars when it was fearless -before the Dark Lord came from Outside"⁶⁰¹

Este párrafo en el que Tom Bombadil, el extraño y eterno personaje que encuentran los hobbits en su camino hacia Rivendale, describe someramente su antigüedad en esa tierra también da un indicio interesantísimo sobre el origen de Sauron. En la última línea de este extracto Tolkien deja claro que el Señor de las Tinieblas llegó desde el espacio exterior para extender las sombras sobre un planeta en el que los hombres todavía no desempeñaban un papel importante. Esta es, per se misma, una asunción básica de los Mitos de Cthulhu, y aunque Tolkien evita deliberadamente las referencias a ese Outside no queda duda de que se trata de una referencia cósmica en la que los postulados cthulhuanos se convierten en realidad.

En el tercer libro de *The Lord of the Rings*, "*The Return of the King*", Tolkien introduce brevemente otra disertación reflexiva y filosófica sobre la amplitud del universo que conduce nuevamente a los Mitos:

"Other evils there are that may come; for Sauron is himself but a servant or emissary. Yet it is not our part to master all the tides of the world, but to do what is in us for the succour of those years wherein we are set, uprooting the evil in the fields that we know, so that those who live after may have clean earth to till. What weather they shall have is not ours to rule"⁶⁰²

Estas palabras de Gandalf, desde su suprema sabiduría en la obra de Tolkien, permiten ver claramente ese concepto universalista que subyace en *The Lord of the Rings* y que, esporádicamente, surge para hacer coincidir el sentido general de la obra de Tolkien con los Mitos de Cthulhu. La escasez de referencias generales se debe a que el propio flujo de la obra de Tolkien no tiene un carácter reflexivo o filosófico sino que pertenece enteramente al estilo de Robert E. Howard, la fantasía heroica, en el que la acción predomina sobre la reflexión. Pero al igual que ocurre con las obras de Howard, *The Lord of the Rings* introduce breves referencias al marco general en el que se sitúa y, en este contexto, el autor siempre deja claro que hay entidades superiores y externas que pueden sobrepasar lo que en un momento dado se asocia al mal absoluto. Cuando se refiere a Sauron como un emisario o un esbirro no está haciendo

⁶⁰¹ J. R. R. Tolkien, "*The Fellowship of the Ring*", *The Lord of the Rings*, Londres, Harper/Collins Publishers, 1995, página 129.

⁶⁰² J. R. R. Tolkien, "*The Return of the King*", *The Lord of the Rings*, op. cit., página 861.

más que ampliar el espectro de la acción, dejando una muestra de esa sutil técnica tan utilizada por los *Mitos de Cthulhu* consistente en no delimitar nunca las dimensiones definitivas del miedo (horror acumulativo) para mantener una sensación de desazón permanente en el lector (de esta forma ni siquiera un final feliz momentáneo puede ser completo).

Evidentemente surgen diferencias y una de las más evidentes es que Tolkien marca con mucha más claridad el concepto del bien y del mal de lo que se refleja en los *Mitos de Cthulhu* ⁶⁰³:

"Good and ill have not changed since yesteryear; nor are they one thing among Elves and Dwarves and another among Men. It is a man's part to discern them, as much in the Golden Wood as in his own house" ⁶⁰⁴

Las palabras de Aragorn en las tierras de Rohan describen claramente esta dimensión del concepto bien-mal en Tolkien. Se trata de una división claramente definida donde cada personaje se sitúa en un lado y, a partir de ahí, se pueden empezar a entender sus actuaciones.

Aunque en esto existe una diferencia marcada con los *Mitos de Cthulhu* lo cierto es que Tolkien también establece conceptos universales, de tal forma que su particular mundo cuenta con unas reglas globales que se tienden a cumplir en la mayoría de los casos.

Aparte de estas similitudes y conexiones entre los *Mitos de Cthulhu* y *The Lord of the Rings* lo que resulta innegable es que se trata de dos fenómenos fundamentales dentro de la literatura fantástica del siglo XX que han delimitado en muchos sentidos el marco de actuación del resto de autores. Por un lado, Tolkien ha abierto las puertas a toda la serie de historias centradas en las interminables variantes de dungeons & dragons y, por otro lado, los *Mitos de Cthulhu* tienen una relación más intensa con la ficción científica (incluida la espacial) que también surge con fuerza durante el transcurso del siglo XX. Lo que resulta aún más impresionante es que, de alguna forma, todo este género literario haya recibido (en el caso de Tolkien a través de Howard) una influencia tan poderosa de los *Mitos de Cthulhu*. La variedad de sus temáticas, su capacidad de asimilación de diferentes entornos y la flexibilidad para aceptar mundos distintos en un solo cosmos han hecho de los *Mitos* un corpus literario único con unas influencias sutiles pero profundas en toda la literatura fantástica posterior.

⁶⁰³ Se ha escrito mucho sobre el catolicismo militante de Tolkien que, según algunos críticos, le lleva a poner en práctica en su obra un concepto del bien y del mal completamente entroncado en la tradición de la Iglesia romana. En los autores de los *Mitos de Cthulhu* predomina, por el contrario, una falta de religiosidad tradicional, si no militante sí subyacente. Este posicionamiento impregna muchos de los relatos de tal forma que esa división bien-mal se difunde completamente en ocasiones, quedando lejos incluso de la inversión (tan al gusto de los satanistas) para situarse en una posición más bien ajena a los aspectos religiosos convencionales y muy preocupada por los aspectos científicos y metafísicos de la realidad. Esto se le llegó a denominar cosmic indifferentism.

⁶⁰⁴ J.R.R. Tolkien, "The Two Towers", *The Lord of the Rings*, op. cit., página 428.

Y es que también en la ficción científica espacial surgen los ecos de los Mitos de Tthulhu. En muchas ocasiones hay que buscar las referencias personales de los autores (por ejemplo, la participación de Ray Bradbury en Weirid Tales o la colaboración literaria de Philip K. Dick con Roger Zelazny), pero lo que realmente subyace es la sensación de soledad e insignificancia del ser humano frente al universo y la constante reflexión que se hace sobre los fenómenos (conocidos, posibles o inventados) que nos rodean con un tono filosófico, lo cual es una herencia directa de los Mitos de Tthulhu.

Desde luego, las obras más importantes de la literatura fantástica de este tipo en la segunda mitad del siglo XX (Fahrenheit 451, Do Androids think of Electric Sheep?, Slaughterhouse 5, por ejemplo) han adoptado el formato de novela (más bien corta desde luego) aunque el relato corto ha quedado como un segundo instrumento de composición para estos autores que, normalmente, siempre cuentan con importantes recopilaciones de narraciones breves. Asimismo, la tendencia de la novela moderna al dinamismo (tal vez una exigencia misma de un público menos reflexivo y más activo que el de comienzos de siglo) hace que el indudable carácter filosófico que estas obras poseen se filtre a través de una acción mucho más rápida que en los Mitos de Tthulhu.

Pero, sin embargo, la lectura de las obras modernas de la literatura fantástica con la perspectiva de los Mitos de Tthulhu adquiere un nuevo valor ya que no se trata únicamente de llegar o explorar mundos nuevos o dimensiones diferentes del espacio. En todas las aproximaciones de calidad hay un referente de intento de comprensión del futuro de la raza humana y de los fenómenos que la rodean, ensazando con las propuestas de los Mitos de Tthulhu.

Sin embargo, en el transcurso de la aproximación al tercer milenio el ser humano ha roto definitivamente las barreras físicas que sujetaban al hombre a su planeta. Las expectativas que se abren ahora son, por lo tanto, infinitas en el sentido de que ya es una certidumbre absoluta que podemos buscar en el universo otras formas de vida, otras formas de sabiduría, otras formas de evolución lo cual, en lo literario, ha ampliado enormemente las perspectivas de creación.

Con todo, los Mitos forman parte de ese continuo literario que evoluciona desde la primitiva tradición oral y que sigue buscando a través de la fantasía el sentido de nuestra existencia en este universo. Dentro de esta tradición, los Mitos supusieron una revolución en la forma de entender la literatura fantástica, que ha influido decisiva y permanentemente en la ficción espacial surgida con posterioridad, y permanecerán como una parte importante de este género literario que aún tiene que avanzar por nuevos caminos.

7.2 Movimientos culturales en torno a los Mitos

Ya desde sus orígenes, como elementos integrantes de revistas y publicaciones dirigidas a un público más bien orientado hacia la cultura popular, los relatos de los Mitos de Tthulhu han demostrado una gran capacidad para entroncarse en los elementos populares de la cultura no academicista. Varios tipos de sistemas creativos fuera de la literatura se han interesado por el contenido de los Mitos como base para el desarrollo de nuevas iniciativas artísticas.

Curiosamente, el cine, con lamentables producciones de serie b, ha sido el que peor ha tratado las narraciones de los *Mitos*, desvirtuándolas completamente al anular lo más importante y esencial de ellas y quedarse con un supuesto barniz terrorífico o fantástico que no satisface ni a los espectadores menos exigentes. Quizá la figura cinematográfica de Conan the Barbarian sea la más respetable aunque también se le exime de su parte más literaria para reducirse en la mayor parte de los casos a un cúmulo de músculos.

Pese a todo, no es menos cierto que el género de terror en el cine podía haber contado, y aún lo tiene a su disposición, con un enorme caudal de recursos precedentes de los *Mitos* pero eso requiere una voluntad inequívoca de riesgo en un género cinematográfico demasiado proclive a la comedididad del espectáculo sanguinolento y morboso. La famosa frase de Lovecraft que aludía a que el miedo más poderoso es el miedo a lo desconocido y que, en la mayor parte de los casos, puede identificar los *Mitos* de Cthulhu, hace que la aproximación visual a este tipo de narraciones literarias sea, en verdad, ardua y compleja, intelectualmente hablando. Por ello, todavía falta el director que esté dispuesto a arriesgar una cuota de mercado comercial en aras del intento de escenificación del horror en estado puro.

En el ámbito pseudoliterario han aparecido diversas manifestaciones complementarias a los *Mitos* de Cthulhu que resultan más bien curiosidades que experimentos artísticos. Se trata de diversos tipos de juegos literarios en versión de juego de mesa, de juegos interactivos con soporte lógico informático dotado de imagen y sonido o de toda la parafernalia de elementos comerciales como camisetas, gorras, chapas, etc., que sirven como complemento identificativo para las diversas asociaciones universitarias formadas en torno a los *Mitos*.

Internet es el espejo ideal para este tipo de organizaciones y resulta bastante sencillo contactar con ellas a través de la red. Lo que no resulta tan estimulante es observar que, en la mayor parte de los casos, se trata de grupos cuyo interés no resulta verdaderamente literario y que, al igual que ha ocurrido con el cine, sólo se fijan en el estereotipo cthulhuniano sin entender siquiera mínimamente el verdadero sentido de los *Mitos*. Con todo, la navegación por la red siempre puede ofrecer alguna experiencia interesante que aliente la lectura y la investigación en este campo.

Es un medio con posibilidades para el futuro pero requiere un filtro continuo para depurar la información válida de entre todo el cúmulo de datos inservibles que se amontonan junto a ella. La gran importancia de Internet para los *Mitos* consiste en que se puede detectar desde cualquier punto del planeta el grado de difusión que han alcanzado aunque en muchos casos este relativo reconocimiento popular vaya acompañado de una degradación en la interpretación auténtica de los *Mitos*. En estos casos, conviene alejarse de los experimentos más vulgares para quedarse con la información objetiva consistente en direcciones de editoriales especializadas, distribuidores de publicaciones relacionadas con el género, propuestas de conferencias o seminarios, etc.

Sin embargo, dentro de toda esta amalgama de productos irrespetuosamente derivados de los *Mitos* aparecen en ocasiones manifestaciones artísticas interesantes que no sólo adquieren valor por sí mismas sino que revalorizan el sentido de los *Mitos* al interpretarlos de forma sincera e inteligente desde una perspectiva no literaria.

El caso más interesante y que merece una consideración es el del cómic. Siendo una de las manifestaciones artísticas más peculiares del siglo XX el cómic intenta recoger entre el texto y el dibujo la esencia de una idea o un concepto transformándose en un medio de expresión artística. De entre las experiencias relacionadas con los Mitos se puede destacar por su importancia y valor intrínseco la de Alberto Breccia y Norberto Buscaglia (guión) en 1975⁶⁰⁵. El relato seleccionado fue *The Call of Cthulhu* (titulado en español como *El llamado de Cthulhu*), y un primer indicio del interés de los autores por respetar el auténtico sentido del relato es el mantenimiento de la cita inicial de Algernon Blackwood. Aunque el texto no consigue una adaptación absolutamente fidedigna al original, en ocasiones acompaña adecuadamente a las viñetas:

"...A esa pavorosa contradicción de todas las leyes de la materia, la fuerza y el orden cósmico. El verde y viscoso demonio venido de otros astros había despertado para reclamar sus derechos"⁶⁰⁶

Los dibujos de Breccia presentan una versión estimulante de los sueños de Lovecraft, con una difuminación de las formas que busca la insinuación más que la propia exposición y, pese a la dificultad intrínseca de representar gráficamente las pesadillas de un hombre, el resultado es sumamente interesante como una variación secular de los Mitos de Cthulhu en un medio diferente, aunque no completamente ajeno a la literatura.

El futuro de la explotación comercial y pseudoartística de los Mitos de Cthulhu está asegurado ya que ofrecen a este tipo de actividades el encanto de la mitología en una versión moderna y, a veces, hasta futurista. Al contrario de lo que ocurre con algunas manifestaciones literarias de finales del milenio (recuérdese la compilación *Cthulhu 2000* de Arkham House) en este tipo de expresiones es difícil encontrar algo de valor y, en la mayor parte de los casos, se trata simplemente de la utilización interesada de la cosmogonía cthulhuniaca sin un mínimo de respeto hacia la obra artística. Bien es cierto que la dinámica de la cultura y de las culturas paralelas debe permitir la aparición de todas aquellas manifestaciones capaces de encontrar una forma de expresión.

Lo que queda pues es que las instituciones o las personas relevantes en este campo sepan aceptar lo bueno que se pueda producir y tengan el valor para enfrentarse a aquello que sólo pretende aprovecharse del trabajo de los artistas. Es una labor difícil ya que en ocasiones pueden ser las vías menos creíbles en teoría las que aporten un trabajo más interesante (como en el caso de Breccia) por lo que nada se debe rechazar hasta haber sopesado el valor propio de la obra y el respeto hacia el mundo que se pretende interpretar.

7.3 Importancia de los Mitos en la nueva literatura fantástica del siglo XX

La literatura fantástica del final del siglo XX se enfrenta a dimensiones reales nunca antes imaginadas por el hombre. El espacio es cada vez una frontera menos

⁶⁰⁵ Alberto Breccia y Norberto Buscaglia, "El llamado de Cthulhu", Creepy, n° 60, Barcelona, Toutain/Editor, 1984, pp. 43-53.

⁶⁰⁶ Breccia y Buscaglia, op. cit., página 51.

lejana y los avances científicos en este sentido nos llevan a pensar que en no mucho tiempo habrá bases humanas en la Luna y visitas regulares a Marte. El espacio interestelar es, sin duda, el campo donde con más frecuencia se van a mover las nuevas tendencias de la ficción científica como marco de referencia.

Sin embargo, también se observa desde la década de los años ochenta una vuelta a la reflexión filosófica que tiene un antecedente inmediato en los *Mitos de Cthulhu*. Uno es que los viajes espaciales no cuentan con referentes en los *Mitos*, que también los hay como por ejemplo en algunas obras de Clark Ashton Smith, sino que el valor máximo que aportan para el futuro de la literatura fantástica es, por un lado, una estética marcadamente diferente con respecto a la literatura fantástica anterior y, por otro, una capacidad de análisis e introspección que difícilmente será superada con el paso del tiempo.

Desde ambos puntos de vista, la relevancia de los *Mitos* es enorme para todo el ámbito de la literatura fantástica del siglo XX, y, prácticamente, no hay ningún autor occidental que haya podido eludir esta referencia, que en ocasiones se manifiesta en ambientaciones similares, en insinuaciones sutiles sobre la universalidad de los fenómenos de terror, en la capacidad de reflexión sobre el eterno cósmico del ser humano o en la propia profundización en los rincones más recónditos de nuestras almas.

Si en gran medida se puede considerar que el cuento moderno nace en el siglo XIX de la mano de los grandes clásicos (Poe, Bierce, Hoffmann, Machen, Dunsany, etc.) y que, por ejemplo, en el caso de Allan Poe esta renovación conduce a una nueva postura estética que busca objetivos diferentes a los anteriores y que tiene en el tratamiento de la belleza estética y en el paradigma de la literatura por la literatura dos fundamentos básicos, este género alcanza su punto culminante en el siglo XX con los *Mitos de Cthulhu*. No hay ningún otro fenómeno literario que pueda englobar dentro de sí trabajos tan magníficos y diversos, pero con un sustrato común, como los *Mitos de Cthulhu*.

Ciertamente, los *Mitos* recogen esa voluntad inequívoca de crear arte, dentro de su ámbito de elaboración, por encima de los condicionamientos sociales, políticos, religiosos o económicos de la época o del eterno vital de los autores. Es la misma postura que adopta Allan Poe y que invita a la literatura a ser por sí misma, sin limitaciones prefijadas. Una sinceridad artística fundamental para alcanzar el grado de compromiso estético con la propia obra y que asume la función de artista como algo intrínseco al propio autor.⁶⁰⁷

Desde las grandes narraciones reflexivas de H.P. Lovecraft, que profundizan en los terrores humanos a través de una sucesiva acumulación de sensaciones de miedo hasta las narraciones de la fantasía heroica cthulhúnicana de Robert E. Howard, que representan la vida del hombre en épocas primitivas con una fuerza y un vigor inigualables, pasando por la prosa poética de Smith, que desarrolla una vena lírica excepcional, todo este conjunto de relatos cortos que, por otro lado, están unidos por una concepción común del universo y de la propia filosofía del arte, se presentan ante

⁶⁰⁷ Véase a este respecto el punto 5.3 Marco ideológico funcional que recoge una cita de Lovecraft que aclara en gran medida este aspecto.

el final de siglo como una manifestación artística al mismo tiempo común e individual que no solo ofrece una referencia atractiva como antecedente inmediato de las nuevas formas de hacer literatura fantástica sino que además queda como un ejemplo de creación literaria espontánea y sincera, tanto en lo estilístico como en lo personal.

El mejor reconocimiento que se ha hecho de los Mitos de Cthulhu no está en los currículos universitarios, en los macrocongresos literarios o en las ediciones comerciales que se hacen de ellos. Se encuentra en el flujo de permanente influencia que han demostrado tener en toda la literatura fantástica posterior de Occidente. Desde la perspectiva individual de cada autor de finales del siglo XX se ha aceptado ese magisterio de un grupo de escritores comprometidos en lo literario y en lo artístico con su obra, maestros del relato corto como una forma de hacer literatura tan respetable y excelsa como cualquier otra y conocedores y sabedores de que el mundo en el que vivimos no es tan simplemente plano y limitado como en muchas ocasiones parece serlo. Esa profundidad reflexiva que subyace, al mismo tiempo, en un trabajo artístico de calidad es un valor permanente del corpus literario de los Mitos de Cthulhu, que no ha hecho sino agrandarse y revalorizarse con el paso del tiempo.

8. A MODO DE CONCLUSIÓN: REVISIÓN DEL CONCEPTO SOBRE LOS MITOS DE CTHULHU

8.1 Perspectiva histórico-literaria de los Mitos de Cthulhu

Resulta cierto que no hay mejor elemento de análisis que el paso del tiempo y el más de medio siglo que ha transcurrido desde que los *Mitos de Cthulhu* como movimiento literario tuvieron lugar permite utilizar el tiempo como elemento distanciador y analítico de lo que significan los *Mitos* y de cuál es su lugar en la historia de la literatura universal.

Aunque en cada fase de producción artística se observa una renovación con respecto a las obras de periodos anteriores también es cierto que esto no implica necesariamente una mejor calidad de producción. En este caso, lo más moderno sería siempre lo mejor pero lo que tecnológicamente es válido no sirve para el ámbito artístico. No obstante, en todo avance humano se produce el afán de superación, que es lo que impulsa a la humanidad a no quedarse estancada en un espacio cómodo.

Desde esta perspectiva, los *Mitos de Cthulhu* combinan las dos facetas de renovación y revalorización del género en el que se enmarcan. Renuevan en el sentido de que crean nuevas estructuras, nuevas formas y nuevos espacios en los que se puede empezar a mover la literatura fantástica. No resulta conveniente, en este sentido, establecer definiciones concretas para los *Mitos* como cuento de horror, ficción científica, cuento materialista de terror, etc., ya que engloban ámbitos muy diferentes y, en gran medida, éste es su mayor mérito. También renuevan los *Mitos* porque establecen la imaginación (con su vertiente onírica igualmente) como el motor principal de la creación sin una sujeción ni a reglas tradicionales ni a métodos comerciales.

Este aspecto es intrínsecamente valiosísimo puesto que al no considerar los arquetipos anteriores ni contemporáneos como elementos a seguir se da libertad absoluta a la capacidad de creación individual, lo cual permite rebasar con mucho los patrones anteriores y llegar a ámbitos literarios nunca antes alcanzados.

Son, por lo tanto, la sinceridad y la espontaneidad valores añadidos de los *Mitos* que permiten que el trabajo artístico fluya sin cortapisas externas. También facilitan la renovación del género por su rápida adaptación a la nueva época en la que se sitúan: un siglo *XX* cargado de avances científicos, con la exploración definitiva de nuestro planeta, con las primeras miradas del hombre hacia el espacio y con un interés irrefrenable de buscar en los rincones de nuestro espíritu y de nuestra mente las respuestas tanto a nuestra forma de ser como a nuestro papel en este universo.

Este nuevo entorno es rápidamente intuitivo desde los *Mitos de Cthulhu* mediante la presentación simultánea tanto de paisajes antárticos como de reflexiones psicoanalíticas e, incluso, de referencias a las armas atómicas. Pero no se trata de una participación deliberada sino de una búsqueda personal (desde cada individuo) y colectiva (desde la coincidencia espontánea de voluntades) de respuestas a los grandes enigmas planteados al hombre y que incluso hoy siguen sin resolver.

En este esfuerzo impulsivo de renovación se destruyen los estereotipos anteriores de la literatura fantástica sin quebrar la tradición continua que los engarza con ilustres nombres anteriores (Bierce, Poe, Machen, Blackwood, Dunsany...) y se plantea una nueva dinámica de creación que, desde luego, no es extrapolable a otros grupos. El hecho de que se constituyera un esfuerzo colectivo para la creación de estructuras literarias comunes es un fenómeno nada frecuente en la literatura, y más aún cuando no se trata de posturas teóricas que parten de un determinado momento social, político o estético sino que se trata estrictamente de una voluntad artística común por desarrollar un corpus conjunto que, al mismo tiempo, no haga perder a cada

individuo su libertad absoluta de creación.

En el concepto de revalorización hay que analizar el propio valor artístico de la creación y, en este, nuevamente, se alcanzan logros importantes. La literatura fantástica ha ido progresando a lo largo de la historia de la literatura a través de periodos de aislamiento, laxitud e incluso olvido. En ella se han mezclado geniales obras de arte y mediocres o aborrecibles degeneraciones y, al contrario que en otros géneros, en muchas ocasiones se ha tomado lo peor como representación de lo colectivo. En los Mitos de Cthulhu también existen diferencias valiosas (aunque la autenticidad de sus propuestas evita ejemplos bochornosos, al menos en la época inicial de los Mitos) y no se deben obviar en un intento de engrandecerlos.

Sin embargo, hay geniales trabajos de inspiración brillantísima que no han alcanzado el reconocimiento que merecen a nivel literario. Parece que con Lovecraft ha pasado algo semejante a lo que ocurrió con Poe (con el agravante de su falta de carisma personal) en el sentido de que se ha creado un cierto mito en torno a la persona y se ha establecido un estereotipo en torno a su obra de tal forma que se oculta el valor literario real de algunos de sus trabajos que, sin duda, superan el ámbito de lo fantástico y se establecen como paradigmas del relato corto en el siglo XX. El final del milenio ha traído consigo un cierto auge de la literatura fantástica y con él un mayor interés de editores y críticos, a remolque de la voluntad de un sector del público.

No obstante, todavía no se ha realizado a nivel general un análisis del verdadero papel de los Mitos de Cthulhu en el desarrollo de la literatura universal. Valores únicos como la literaturización del hombre primitivo en las obras de Robert E. Howard o de la ruptura de las dimensiones de la realidad en los trabajos de Clark Ashton Smith o de la búsqueda de respuestas a los grandes enigmas de la humanidad desde una perspectiva cósmica en las narraciones de Lovecraft son logros indiscutibles e inigualables de los Mitos de Cthulhu.

Por un lado, no se puede entender la literatura fantástica sin los Mitos a finales del siglo XX y por otro también existe un sustrato de reflexión psicoanalítica y una sensación constante de la soledad humana en la literatura general del final del milenio que, si bien no se deriva únicamente de los Mitos, sí contiene una parte de ellos. Desgraciadamente, parece que sigue existiendo una barrera invisible que filtra todo aquello que procede de la literatura fantástica para convertirlo en algo irrelevante a los ojos de escritores y público en general. Esta limitación de principio es la que ha provocado la creación de diversos premios específicos de literatura de horror o fantástica que no han hecho sino fomentar la sensación de aislamiento con respecto a otros géneros literarios.

Los Mitos de Cthulhu, como gran parte de la literatura fantástica, utilizan unas formas específicas, unas técnicas concretas, unos formatos determinados y unas situaciones diferenciadas pero no se automarginan del discurrir colectivo de la literatura (August Derleth, por ejemplo, fue capaz de trabajar en muchos campos de creación no fantásticos). La insistente obsesión clasificatoria de nuestro tiempo ha creado espacios reducidos y enclaustrados para fenómenos como la literatura rosa, la literatura policiaca, la literatura erótica, etc., y en esa estructura se ha hecho lo mismo con la literatura fantástica, equiparándola a fenómenos pseudoliterarios de muy escasa relevancia.

La revalorización de los *Mitos de Cthulhu* debe servir para entender desde un punto de vista academicista que su calidad y su importancia están muy por encima de lo que hasta ahora han merecido y que de nuevos estudios sincrónicos y diacrónicos se podrían inferir conclusiones valiosas para una comprensión profunda y meditada de este fenómeno literario que, en cualquier caso, debería alejarse de las ediciones juveniles de las editoriales para contextualizarse dentro de la literatura entendida en su sentido general. La equiparación de literatura fantástica con literatura juvenil es otro de los impedimentos para la aceptación real y en su justa medida de este género.

En Estados Unidos se ha venido desarrollando desde hace varias décadas, y con especial intensidad desde la década de los años ochenta, una conciencia crítica sobre la obra de Lovecraft y de los *Mitos* que ha llevado a numerosos scholars a analizar sus obras desde diferentes puntos de vista pero con un rigor y una meticulosidad que han favorecido enormemente la revalorización de los *Mitos*. Como ejemplo se podría señalar el análisis de la condición filosófica de los trabajos de Lovecraft que ha realizado en varios estudios (*Theology, Empiricism and the Limits of Knowledge in Lovecraft, Lovecraft's Semantics*) Kieran Setiya:

"Philosophy is unique because it consists of both imagination and technical skill. Wittgenstein had both; Lovecraft, an "amateur", had only the first of these. He intuited the premises but never drew the conclusions, and yet his thought had within it the inchoate seeds of brilliance"⁶⁰⁸

En un brillante análisis de la perspectiva filosófica en las obras de Lovecraft, Setiya incluye como marco referencial a autores como Ludwig Wittgenstein o Bertrand Russell aunque en su análisis casi estrictamente filosófico llega a perder la perspectiva literaria.

Lovecraft y el resto de autores de los *Mitos de Cthulhu* adoptan una posición reflexiva que en ocasiones llega a plantearse cuestiones metafísicas con actitudes filosóficas. Esto se percibe fundamentalmente en el primero de los elementos que describe Setiya para la filosofía: la imaginación. De ese poderoso motor creativo estaban sobradamente dotados Lovecraft, Howard, Smith, Bloch, Belknap Long etc. Y además contaban con la actitud reflexiva hacia los fenómenos del cosmos. Sin embargo, de acuerdo con Setiya, a Lovecraft le faltaba la destreza técnica de la filosofía, lo cual le llevaba a plantear las premisas sin llegar a derivar las conclusiones. Esto es absolutamente válido y, al mismo tiempo, lógico. Los *Mitos de Cthulhu*, como entidad literaria, asumen un posicionamiento ante la literatura y la vida que implica en muchos sentidos un carácter analítico del entorno, coincidente en parte con las premisas filosóficas.

No obstante, la destreza técnica ha de ser necesariamente diferente ya que los *Mitos* operan en el universo de la literatura, del arte, de la creación personal ficticia, y como dice Donald R. Burleson, "...literary language abounds in artful indeterminacy..."⁶⁰⁹ La filosofía opera en el entorno real del pensamiento y necesita imperiosamente derivar conclusiones de las premisas planteadas para hacer demostrables sus planteamientos y alcanzar sus objetivos. El carácter literario de los *Mitos* no solo no precisa esas conclusiones sino que probablemente no sean convenientes porque el universo que

⁶⁰⁸ Kieran Setiya, "Lovecraft's Semantics", *Lovecraft Studies* 27, op. cit., página 30.

⁶⁰⁹ Donald R. Burleson, "Lovecraft and Gender", *Lovecraft Studies* 27, op. cit., página 25.

plantean no es cerrado o definitivo. Por lo tanto, el planteamiento de Setiya es interesante pero necesita una aclaración posterior en cuanto a que Lovecraft y los Mitos de Cthulhu proponen premisas filosóficas pero con técnicas literarias (artísticas y no científicas).

A pesar de estas matizaciones este tipo de trabajos han contribuido enormemente a aceptar los Mitos de Cthulhu en su verdadera dimensión, lo cual implica la necesidad de realizar una serie de estudios en varias de sus facetas que analicen en detalle los diversos componentes de un fenómeno literario tan complejo e interesante a la vez.

En este mismo sentido, la ingente tarea de David E. Schultz y S.T. Joshi de publicar toda la correspondencia de H.P. Lovecraft por correspondencias contribuye igualmente a la revalorización del autor y de su obra mediante un conocimiento más profundo de una personalidad mucho más brillante de lo que pueda parecer en principio.

Este tipo de estudios han ido aumentando en número, lo que también ha propiciado una educación más cuidada en torno a los Mitos de Cthulhu y una consideración más acorde con su auténtico valor literario. Sin embargo, este círculo investigador es bastante reducido y limitado incluso dentro de Estados Unidos y todavía queda por conseguir una aceptación real de la literatura fantástica en general y de los Mitos de Cthulhu en particular como una parte sustancial de la literatura.

Lejos ya del, por otro lado valiosísimo, entusiasmo personal de August Derleth y Sprague de Camp por revalorizar las figuras de Lovecraft y Howard respectivamente, los análisis actuales se están centrando en lo verdaderamente importante en la literatura: el estudio de los espacios literarios, de los recursos y de los mecanismos creativos, de las formas y de las funciones del lenguaje dentro de la creación artística; en definitiva, de todo aquello que supera el ámbito de lo personal y que trasciende a lo artístico, cobrando así el valor propio e intrínseco de la obra de arte.

8.2 Los Mitos de Cthulhu como movimiento literario

Después de este permenerizado análisis de los diversos aspectos específicos y generales de los Mitos conviene hacer una serie de valoraciones finales en cuanto al objetivo último del presente estudio.

La cuestión más importante planteada desde esta perspectiva es que considerando en toda su dimensión el valor individual de las obras de los autores que participan en los Mitos de Cthulhu, su evaluación conjunta aporta un factor sinérgico que resulta más interesante que la dimensión propia de cada obra concreta.

Es decir, las obras de estos autores (Lovecraft, Howard, Smith, Derleth, Bloch, Kuttner, Belknap Long, etc.) poseen una calidad intrínseca por sí mismas que, sin embargo, se revaloriza notablemente cuando se consideran en conjunto como un todo relacionado entre sí.

La causa original de que se puedan considerar estas obras relacionadas radica en el espíritu común que aglutina en un momento determinado a estos autores en un punto coincidente. Se trata de la voluntad manifiesta y explícita de realizar algo

colectivo manteniendo, al mismo tiempo, las características individuales de cada uno. Esta participación colectiva tiene un fundamento artístico, que es lo que da valor final a esta idea. Es, por lo tanto, un concepto común que reúne voluntariamente a un grupo de artistas.

Aunque generacionalmente pudieran tener alguna relación, el verdadero vínculo que los une es el literario en cuanto a la participación en un proyecto colectivo. Este proyecto nunca contó con una organización sistemática pero sí con un espíritu común. El primer fundamento de los Mitos de Cthulhu es la coincidencia espontánea y no planificada ni forzada de los conceptos sobre la literatura fantástica y sobre el cosmos en general. Desde esta posición, la figura de Howard Phillips Lovecraft aparece como determinante pero con ella sola no se hubiera conformado un movimiento literario de estas características.

De su poderosa imaginación salieron los primeros esbozos y de su relación con otros autores surgieron las primeras afinidades, pero lo que verdaderamente ocurrió fue una conjunción espontánea de voluntades en torno a una idea fundamental: la existencia de un mundo mucho más complejo (también a veces mucho más horrible), en muchas ocasiones paralelo al real en el que vivimos, en el que el ser humano no está solo en el cosmos y en el que fuerzas variadas y gigantescas pugnan por el control del universo. Esta riqueza de matices y la ruptura del esquema lineal de nuestra realidad cristalizan gracias a un desarrollo imaginativo extraordinario que consigue trasladar determinadas visiones personales a la literatura con alto grado de éxito de tal forma que surgen auténticas obras maestras de la literatura fantástica que, además, al relacionarse entre sí adquieren un valor añadido que las convierten en parte de un fenómeno literario singular.

La principal característica de este movimiento es que es estrictamente literario por voluntad propia de sus autores, sin ninguna connotación comercial, política, social, religiosa, sexual, etc., que determine su creación. Es el arte por el arte en una de sus expresiones más sinceras y puras; por esto y por la poderosa imaginación que despliega se trata de un movimiento literario único, apreciable por sí mismo y con una pervivencia asegurada por esa misma fundamentación artística.

Los Mitos de Cthulhu forman un conjunto por la voluntad expresa de sus autores de realizar un trabajo común aunque no elaboraran manifiestos ni se reunieran regularmente. La coincidencia literaria los une en un espacio de creación colectivo en el que todos siguen siendo libres pero en el que voluntariamente utilizan unos parámetros compartidos. De aquí surge el gran mérito de los Mitos cthulhúnicos, al permitir la aparición de obras individuales geniales, incluso dentro de diferentes estilos, y formar parte de un mismo entorno creativo.

De la conciencia común de creación, de la expresión sincera de la manifestación artística, de la profundidad humana de sus reflexiones, de la grandiosidad y belleza de sus imágenes eternas se erigen los Mitos de Cthulhu como un movimiento literario, al mismo tiempo individual y colectivo, que marca el devenir de la literatura fantástica en el siglo XX y que aporta una perspectiva singular, brillante e imaginativa a la literatura universal.

9. BIBLIOGRAFÍA

9.1 Sistematización y Bibliografía esencial

La sistematización bibliográfica de esta tesis doctoral se ha planteado desde una aproximación coherente con la perspectiva textual adoptada para el presente estudio. Por lo tanto, no se ha pretendido utilizar un número desproporcionado de materiales ajenos a los textos literarios ya que esto podría haber enturbiado el proceso crítico de análisis con un excesivo número de referencias, en muchos casos contrapuestas. Desde la aproximación directa a los textos se han ido buscando referentes científicos externos que pudieran aclarar o ampliar conceptos interesantes a través de diversas áreas de conocimiento, fundamentalmente literarias.

La bibliografía esencial refleja los materiales básicos iniciales que pueden permitir un acceso al corpus general de la literatura fantástica y en particular a los Mitos de Tthulhu. Se ha de entender que en este ámbito hay una variedad amplísima de trabajos por lo que se ha seleccionado el grupo de obras más interesantes para el tema en cuestión.

En los dos apartados de bibliografía utilizada se recogen todos los materiales (tanto textos literarios originales como estudios críticos y científicos) propiamente consultados para esta tesis doctoral. A muchos de estos materiales se hace referencia en las notas a pie de página. El primer apartado de bibliografía central se ocupa de los textos utilizados cuyo contenido ofrece una dimensión global de los Mitos de Tthulhu y de sus áreas relacionadas. La segunda parte, obras pertenecientes a los Mitos de Tthulhu, relaciona todos los materiales directamente asociados con el tema y utilizados para su estudio.

El cuarto apartado, bibliografía específica de interés, incluye una relación pormenorizada de una amplia gama de obras literarias de creación y de estudio que, por su temática, pueden servir de profundización, complemento o análisis para el tema. En este apartado se recogen la gran mayoría de las obras producidas en torno a los Mitos de Tthulhu (aparte de las ya relacionadas en los apartados anteriores de la presente bibliografía).

Bibliografía esencial

ATTEBERLY, Brian, *Strategies of Fantasy*, Bloomington, Indian University Press, 1992.

BARON, N., *Horror Literature: A Reader's Guide*, Nueva York, Garland Publishing, 1990.

BRENT, R.F., "Derleth, August (William)", en *Twentieth Century Crime and Mystery Writers*, editado por J.M. Reilly, Nueva York, St. Martin's Press, 1980.

BURGESS, A., *English Literature*, Londres, Longman, 1958.

CAMPSPERARNAU, Susana, *La literatura fantástica y la fantasía*, Madrid, Mondadori, 1989.

CARPENTER, H., J.R.R. Tolkien: A Biography, Londres, Allen and Unwin, 1977.

CARROLL, N.E., *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*, Nueva York, Routledge, 1990.

CLAREDON, J.D., "The Emergence of Science Fiction" en *Anatomy of Wonder: A Critical Guide to Science Fiction*, editado por N. Barron, Nueva York, R.R. Bowker Company, 1981.

CLUTE, J. y NICHOLS, P., (editores), "Smith, Clark Ashton" en *The Encyclopedia of Science Fiction*, Nueva York, St. Martin's Press, 1993.

CORNWELL, Neil, *The Literary Fantastic: from Gothic to Postmodernism*, Nueva York, Harvester Wheatsheaf, 1990.

DELEMONTE, E.C., *Perils of the Night: A Feminist Study of Nineteenth-Century Gothic*, Nueva York, Oxford University Press, 1990.

DUPERRAY, Max, *Du fantastique en littérature: Figures et figurations: Eléments pour une poétique du fantastique sur quelques exemples anglo-saxons*, Aix-en-Provence, Université de Provence, 1990.

ELLS, K.F., *The Contested Castle: Gothic Novels and the Subversion of Domestic Ideology*, Urbana, Illinois, University of Illinois Press, 1989.

ELLS, N.P., *One Who Walked Alone: Robert E. Howard- The Final Years*, Hampton Falls, New Hampshire, Donald M. Grant Publisher, 1986.

FATOU, Paul, *Ambrose Bierce, the Devil's Lexicographer*, Norman, University of Oklahoma Press, 1951.

FISKE, Jacques, *L'Amérique fantastique, de Poe à Lovecraft*, Perviers, Marabout 1973.

FISHER, B.F., *The Gothic's Gothic: Study Aids to the Tradition of the Tale of Terror*, Nueva York, Garland Publishers, 1988.

FRANK, F.S., *Through the Pale Door: A Guide to and Through the American Gothic*, Nueva York, Greenwood Press, 1990.

GATTAN, C. Hartley, *Bitter Bierce*, Nueva York, Doubleday, Doran, 1929.

GRIENDER, M.E., *Ambrose Bierce*, Nueva York, Twayne, 1971.

GRIFFY, J., *Terrors of Uncertainty: The Cultural Contexts of Horror Fiction*, Londres, Routledge, 1989.

GROTTAKRUSKA D., J.R.R. Tolkien; *Architect of Middle Earth: A Biography*, Philadelphia, Running Press, 1976.

GUN, J., editor, *The Road to Science-Fiction: From Gilgamesh to Wells*, Nueva York, New American Library, 1977.

HENNELLY, M.M. Jr., "Melmoth the Wanderer and Gothic Existentialism", revista *Studies in English Literature*, otoño de 1981.

HENNESSY, Brendan, *The Gothic Novel*, Harlow, Essex, Inglaterra, Longman Group, Ltd., 1978.

LACQUÉME, Georges, *Littérature fantastique*, Paris, Fernand Nathan, 1974.

LONG, Frank Belknap, *H.P. Lovecraft: Dreamer on the Night Side*, Sauk City, Arkham House, 1975.

LLOPYS, Rafael, *Historia natural de los cuentos de miedo*, Gijón/Madrid, Lúcar, 1974.

MACANDREW, E.K., "Character in the Veil: Imagery of the Surface in the Gothic Novel", revista *PMLA*, marzo de 1981.

MCWILLIAMS, Carey, *Ambrose Bierce*, Nueva York, A.C. Boni, 1929.

MOSEWITZ, S., "I Remember Derleth", revista *Starship*, primavera de 1981.

MURRAY, W., "Smith, Clark Ashton", en *Twentieth-Century Science Fiction Writers*, editado por T.C. Smith, Chicago, St. James Press, 1986.

NICHOLS, P. (editor), *The Science Fiction Encyclopedia*, Garden City, Nueva York, Delphin Books, 1979.

OSTROWSKI, J.W., "The Fantastic and the Realistic in Literature. Suggestions on how to define and analyse fantastic fiction", revista *Zagadnienia rodzajow literackich*, IX, 1966.

OWENS, Mark e IRVING, Binkin, *A Catalogue of Lovecraftiana*, Baltimore, Mirage Press, 1975.

OWENS, Mark y CHALKER, Jack, *The Revised H.P. Lovecraft Bibliography*, Baltimore, Mirage Press, 1973.

PANERO, Leopoldo M., *Visión de la literatura de terror angloamericana*, Madrid, Felsmar, 1974.

PERRI, M., "Rings off Their Fingers: Hands in the Lord of the Rings", *Ariel*, octubre de 1975, páginas 52-66.

PINGLE, David, *Science Fiction: The 100 Best Novels. An English Language Selection, 1949-1984*. Nueva York, Ace Books, 1985.

REGINALD, R., "August Derleth", en *Science Fiction and Fantasy Literature*, volumen 1, Detroit, Gale Research Company, 1979.

RIEHL, Anna y Hugo, *L'Allemagne fantastique de Goethe à Meyrink*, Perviers, Marabout, 1973.

ROGERS, A., *Requiem for Astounding*, Chicago, Advent Publishers Inc., 1964.

ROSENBERG, R., "August Derleth", en *Critical Survey of Short Fiction*, volumen 4, editado por F.N. Magill, Englewood Cliffs, New Jersey, Salem Press, 1981.

STARBUROUGH, D., *The Supernatural in Modern English Fiction*, Nueva York, G.P. Putman's Sons, 1917.

SPIDENYFFER, D. y otros, *Emperor of Dreams: A Clark Ashton Smith Bibliography*, West Kingston, Rhode Island, Donald M. Grant, 1978.

TRACY, A.B., *The Gothic Novel, 1792 to 1830: Plot Summaries and Index to Motifs*, Lexington, University Press of Kentucky, 1981.

TODOROV, Tzvetan, *The Fantastic: a Structural Approach to a Literary Genre*, Ithaca, Cornell University Press, 1975.

TYMNI, M.B., editor, *Science Fiction Reference Book: A Comprehensive Handbook and Guide to the History, Literature, Scholarship, and Related Activities of the Science Fiction and Fantasy Fields*, West Linn, Oregon, FAXCollector's Editions, 1981.

VONNEGUT, Kurt, *Slaughter House 5*, Londres, Grafton Books, 1969.

WATTS, A., *The Joyous Cosmology*, Nueva York, Vintage Books, 1962.

WILSON, A.M., "August Derleth", *Dictionary of Literary Biography*, volume 9, Part I, editado por J.J. Martine. Detroit, Gale Research Company, 1981.

WILSON, A.M., *August Derleth: A Bibliography*, Metuchen, New Jersey, Scarecrow Press Inc., 1983.

WILSON, E., "Tales of the Marvellous and the Ridiculous", revista *New Yorker*, volumen 21, 24 de noviembre, 1945.

9.2 Bibliografía utilizada

9.2.1 Bibliografía utilizada: Bibliografía central

ÁLVAREZ VILLAR, Alfonso, "La ciencia ficción en nuestro mundo", revista Arbor, Madrid, 1996.

BARRELLA, Julia (coordinadora), "Literatura fantástica. Una nueva visión y sensibilidad del texto como creación", revista Anthropos n° 154 y n° 155, Barcelona, marzo-abril 1994.

BOYCE-ARNSON, Adolfo, Antología de la literatura fantástica, Barcelona, Edhasa, 1983.

BLEILER, E.F., The Guide to Supernatural Fiction, Kent, Ohio, Kent State University Press, 1983.

BLEILER, E.F., "Robert E. Howard, 1906-1936", en Supernatural Fiction Writers: Fantasy and Horror, volumen 2, editado por E.F. Bleiler, Nueva York, Charles Scribner's Sons, 1985.

BLOSSER, Fred, "From Cross Plains to the Stars: Robert E. Howard's Science Fiction", West Warwick, Necronomicon Press, 1993.

BORGES, Jorge Luis, Cuentos rusos, Madrid, Siruela, 1987.

BORGES, Jorge Luis, Literaturas germánicas medievales, Madrid, Athanza Editorial, 1980.

BORGES, Jorge Luis, Narraciones, Madrid, Cátedra, 1988.

BRADBURY, Ray, Fahrenheit 451, Londres, Grafton Books, 1987.

BRADBURY, Ray, The Martian Chronicles, Londres, Grafton Books, 1989.

BURGESS, Scott D., "Preface" a The Cthulhu Mythos de Rafael Lepis, véase entrada específica.

BURKESSON, Donald R., "Lovecraft and Gender", revista Lovecraft Studies n° 27, West Warwick, Necronomicon Press, 1992.

CALVO, Italo, Cuentos fantásticos del XIX, Madrid, Ediciones Siruela, 1987.

COTTERILL, James (editor), The Penguin Book of American Short Stories, Harmondsworth, Middlesex, Inglaterra, Penguin Books Ltd., 1969.

DAVIS, Sonia H., The Private Life of H.P. Lovecraft, West Warwick, Necronomicon Press, 1992.

DE CAMP, L. SPRAGUE, *Literary Swordsmen and Sorcerers*, Sauk City, Arkham House, 1976.

DAVIS, Erik, *Calling Cthulhu: H.P. Lovecraft's Magic Realism*, publicación electrónica en Internet, www.sevity.com/figment/lovecraft/html, 1997.

DERLETH, August W., *H.P.L.: A Memoir*, Nueva York, Ben Abramsen, 1945.

DÍEZ-BORQUE, José María (y otros), *Métodos de estudio de la obra literaria*, Madrid, Taurus, 1985.

DICK, Philip K., *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Londres, Grafton Books, 1972.

DZEMBENOWSKI, Stefan, "An Interview with Ramsey Campbell", en *The Count of Thirty. A Tribute to Ramsey Campbell*, West Warwick, Richmond, Necronemicon Press, 1993.

EDWARD, M. J. y STABLEFORD, B., "Howard, Robert Ervin", en *Encyclopedia of Science Fiction*, editada por J. Glute y P. Nicholls, Nueva York, St. Martin's Press, 1993.

ENGLISH, W. J. & GILLIE, E., *The Literature of England*, Nueva York, Longman Green and Co., 1962.

ESTRUCH, Joan, *Literatura fantástica y de terror española del siglo XVII*, Barcelona, Editorial Fontamara, 1982.

EVORY, A. (editor), *Contemporary Authors*, volumen 4, Detroit, Gale Research Company, 1981.

FABRADO, José Manuel, "Los Míos de Cthulhu", Madrid, Mundo Obrero, 24 de enero de 1979.

FOWLER, Aastair, *Kinds of Literature. An Introduction to the Theory of Genre and Modes*, Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press, 1982.

FRABEJ, Carlo, "La ambigüedad lovecraftiana", Madrid, Mundo Obrero, 21 de enero de 1979.

FRANK, F. S., "The Gothic Romance, 1762-1820", en *Horror Literature: A Guide Core Collection and Reference Guide*, editado por M. B. Tynn, Nueva York, R. R. Bowker Company, 1981.

FRASER, P. M., *Ptolemaic Alexandria*, Oxford, Inglaterra, Clarendon Press, 1972.

FREUD, Sigmund, *Psicoanálisis aplicado*, Vol. XVIII *Obras Completas*, Buenos Aires, Santiago Bueda, 1954.

GUYOT, CH. y WEGENER, E., *Cuentos de los vikingos*, Palma de Mallorca, Biblioteca de cuentos maravillosos- José J. de Osáñeta Editor, 1986.

- HEMPDEN, John (selección de), *Twenty-Four One-Act Plays*, Londres, Dent, 1963.
- HAWTHORNE, Julian, *Hawthorne and his Circle*, Nueva York, Archen Books, 1968.
- HEINZE, Tobias, Derleth, August William, publicación electrónica en Internet, www.cthulhu-park/autoren/derleth.html, 1995.
- HEINZE, Tobias, Long, Frank Belknap, publicación electrónica en Internet, www.cthulhu-park/autoren/long.html, 1995.
- HEINZE, Tobias, Wandrei, Donald, publicación electrónica en Internet, www.cthulhu-park/autoren/derleth.html, 1995.
- HOFFMANN, E.T.A., *Cuentos* (1) y (2), Madrid, Alianza Editorial, 1986.
- JACKSON, S.L., *Libraries and Librarianship in the West: A Brief History*, Nueva York, McGraw-Hill Book Company, 1974.
- JENKINS, D., "Welsh Literature: in English", en *Encyclopedia of World Literature in the 20th Century*, volumen 4, Nueva York, T. Klein.
- JOHNSON, E.D. y HARRIS, M.H., *History of Libraries in the Western World*, Metuchen, New Jersey, Scarecrow Press, 1976.
- JOSE, S.T., *An Index to the Fiction & Poetry of H.P. Lovecraft*, West Warwick, Necronomicon Press, 1992.
- JOSE, S.T. (editor), *H.P. Lovecraft: Four Decades of Criticism*, Athens, Ohio, Ohio University Press, 1980.
- JOSE, S.T., "Weird Fiction and Ordinary People", revista *Necrofile: The Review of Horror Fiction* n° 6, West Warwick, Necronomicon Press, 1992.
- JOSE, S.T. (editor), *The Count of Thirty. A Tribute to Ramsey Campbell*, West Warwick, Necronomicon Press, 1993.
- KUNDT, S.J., (editor), *Twentieth Century Authors*, Nueva York, Wilson, 1942.
- KUNDT, S.J., (editor), *Twentieth Century Authors, First Supplement*, Nueva York, H.W. Wilson Company, 1955.
- LEVY, Harry, *The Power of Blackness*, Londres, Faber & Faber, 1968.
- LEVY, M., "Poe and the Gothic Tradition", traducción al inglés de R. H. Haswell, ESQ: A Journal of the American Renaissance, volumen 18, 1972, página 29.
- LLOYS, Rafael, "The Cthulhu Mythos", revista *Lovecraft Studies* n° 27, West Warwick, Necronomicon Press, 1992.
- LONG, Frank Belknap, *The Horror from the Hills*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1963.
- LONG, Frank Belknap, *The Hounds of Tindalos*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House,

1946.

MACHEN Arthur J., *La piramide de fuego*, introducción de J.L. Borges, Madrid, Siruela, 1985.

MACHEN Arthur J., *The Three Impostors*, Londres, Everyman Library, 1995.

MORRISON Michael A. y DZEMBEKOWICZ Stefan, "From the Bygone Ashes: The Legacy of Howard Phillips Lovecraft", revista Lovecraft Studies n° 27, West Warwick, Necronomicon Press, 1992.

NEW YORK TIMES BOOK REVIEW (EDITOR), "Nightmare in Cthulhu", N.Y.T.B.R., 16 de enero, 1946

NOLL R.S., *The Mythology of Middle Earth*, Boston, Houghton Mifflin Company, 1977.

PARSONS, E.A., *The Alexandrian Library*, Amsterdam, Elsevier Press, 1952.

PEACOCK S., "Smith, Clark Ashton", en *Contemporary Authors*, volumen 143, editado por D. Oslendorf, Detroit, Gale Research Inc., 1994.

POE, Edgar Allan, *Cuentos*, introducción de Julio Cortázar, Madrid, Alianza Ediciones, 1987.

POE, Edgar Allan, *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket*, Harmondsworth, Middlesex, Penguin, 1986.

PRICE, Robert M. (editor), *Tales of the Cthulhu Mythos*, Minneapolis, Fedogan & Bremer, 1992.

PRITCHETT, V.S. (editor), *The Oxford Book of Short Stories*, Oxford, Oxford University Press, 1981.

ROBILLARD, D., "Clark Ashton Smith", en *Supernatural Fiction Writers: Fantasy and Horror*, volumen 2, editado por E.F. Bleiler, Nueva York, Charles Scribner's Sons, 1985.

ROBENS, W.M., "L Sprague de Camp", en *Dictionary of Literary Biography*, volumen 8: *Twentieth Century American Science-Fiction Writers*, Detroit, Gale Research Company, 1981.

SAVATER, Fernando, "Los dioses del terror", Madrid, El País, 26 de agosto de 1990.

SAVATER, Fernando, "Lovecraft: lo fantástico indecible", Madrid, Mundo Obrero, 24 de enero de 1979.

STHOLDS, R. y RABKIN E.S., *Science Fiction: History, Science, Vision*, Londres, Oxford University Press, 1977.

STROEDER, N., "Horror", en *Dictionary of Literary Themes and Motifs*, volumen 1, Nueva York, Greenwood Press, 1988.

SEIFERT, Kieran, "Lovecraft's Semantics", revista Lovecraft Studies n° 27, West

Warwick, Necronomicon Press, 1992.

THE TIMES, "Obituary; Professor J.R.R. Tolkien", 3 de septiembre, 1973, página 15.

TODOROV, Tzvetan, Introducción a la literatura fantástica, Barcelona, Ediciones Buenos Aires, 1982.

TOLKIN J.R.R. The Lord of the Rings, Londres, Harper/Collins Publishers, 1995.

TOLSTÓI, León, La muerte de Iván Ilich, Madrid, Ultramar Editores, 1980.

TORRES OLIVERA Francisco, "Lovecraft, un señor de pesadillas", Madrid, Mundo Obrero, 21 de enero de 1979.

TURGUENIEV, Iván, Cuentos extraños, Barcelona, Bruguera, 1984.

WALLER & WARREN, Teoría literaria, Madrid, Gredos, 1981.

WELLS, H.G., La puerta en el muro, edición de Jorge Luis Borges, Madrid, Ediciones Siruela, 1988.

WELLS, H.G., The Time Machine, Nueva York, Bantam Classics, 1988.

WILGINS, Robert A., "Ambrose Bierce", en American Writers I, Nueva York, Charles Scribner's Sons, 1972.

WOLF, L., Horror: A Connoisseur's Guide to Literature and Film, Nueva York, Facts on File, 1989.

9.2.2 Bibliografía utilizada: Los Mitos de Cthulhu

BALDOW, Robert H. y LOVECRAFT, H.P., The Night Ocean, West Warwick, Necronomicon Press, 1996.

BIERCE, Ambrose, The Collected Writings of Ambrose Bierce, introducción de Clifton Fadiman, Secaucus, New Jersey, The Citadel Press, 1979.

BLOCH, Robert, Mysteries of the Worm, Oakland, California, Chaosium, Inc., 1993.

BLOCH, Robert, "Poe and Lovecraft", en: S. T. Joshi, H.P. Lovecraft: Four Decades of Criticism, Athens, Ohio, Ohio University Press, 1980.

BRETHERTON, Alberto y BUSCAGLIA, Norberto, El llamado de Cthulhu, versión en cómic del relato original de H.P. Lovecraft "The Call of Cthulhu", revista Creepy n° 60, Barcelona, Toutain/Editor, 1984.

CAMPBELL, Ramsey, Alone with the Horrors, Londres, Headline Book Publishing, 1994.

CAMPBELL, Ramsey (editor), New Tales of the Cthulhu Mythos, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1980.

DE CAMP, L. Sprague, *Lovecraft: A Biography*, Garden City, Nueva York, Doubleday and Company, 1975.

DE CAMP, L. Sprague, *Lovecraft, biografía*, Madrid, Ediciones Afaguara, 1978.

DE CAMP, L. Sprague, *Robert E. Howard and the Hyborian Age*, publicado en INTERNET www.intercom.nc/savage/cenan/howard.html, 1996

DE LA MARE, Walter, *Best Stories*, Londres, Faber & Faber, 1964.

DE LETH, August, (editor), *Tales of the Cthulhu Mythos*, Londres, Grafton Books, 1988.

DE LETH, August, *The Mask of Cthulhu*, Nueva York, Carroll & Graf, 1996.

DE LETH, August, *The Trail of Cthulhu*, Nueva York, Carroll & Graf, 1996.

DUNSTON, Lord, *The Ghosts*, Mankato, Minnesota, Creative Education Inc., 1992.

GOLDSTONE, A. & SWEETSER, W., *A Bibliography of Arthur Machen*, Nueva York, Haskell Booksellers, Inc., 1972.

HALL, S., Editor, "Arthur (Dewesyn Jones) Machen", en *Twentieth Century Literary Criticism*, volumen cuatro. Detroit, Gale Research Company, 1981.

HOWARD, Robert E., *Cthulhu. The Mythos and Kindred Horrors*, Riverdale, Nueva York, Baen Publishing Enterprises, 1992.

HOWARD, Robert E., *Trails in Darkness*, Nueva York, Baen Books, 1996.

HUTCHINSON (compilación editorial), *A Century of Creepy Stories*, Londres, Hutchinson.

JAROCKHAERNST, Chris, *A Bibliography of the Cthulhu Mythos*, publicación electrónica en Internet, www.jarockhaernst-zodiac.Bitnet/html, Nazareth, Pennsylvania, 1997.

JAROCKHAERNST, Chris, *Clark Ashton Smith: Connections to the Cthulhu Mythos*, publicación electrónica en INTERNET, www.jarockhaernst-zodiac, Nazareth, Pennsylvania, 1997.

JAROCKHAERNST, Chris, *Klarkash-Ton and The Cthulhu Mythos*, publicación electrónica en Internet, www.oceanstar.com/cas/cjetext.html, 1997.

JENKINS, D., "Welsh Literature; in English", en *Encyclopaedia of World Literature in the 20th Century*, volumen cuatro, editado por L.K. Jain. Nueva York, Frederick Ungar Publishing Company Inc., 1984.

KUTNER, Henry, *The Book of Iod*, Oakland, California, Chaosium, Inc., 1995.

LLOPIS, Rafael, *Historia natural de los cuentos de miedo*, Ediciones Lúcar, Madrid, 1974.

LOPES, Rafael, Los mitos de Cthulhu , Madrid, Ahanza Editorial, 1969.

LOTHER, F., Editor, "Arthur Lewesyn Jones" en Contemporary Authors , volumen 104, Detroit, Gale Research Company, 1982.

LOVECRAFT, Howard Phillips, Fungi from Yuggoth, West Warwick, Necronomicon Press, 1993.

LOVECRAFT, Howard Phillips, History of the Necronomicon, West Warwick, Necronomicon Press, 1992.

LOVECRAFT, Howard Phillips, Hongos de Yuggoth y otros poemas fantásticos. Edición bilingüe , Madrid, Valdemar, 1994.

LOVECRAFT, Howard Phillips, y otros, The Horror in the Museum , Sauk City, Arkham House, 1989.

LOVECRAFT, Howard Phillips, Omnibus 1-At the Mountains of Madness , introducción de August Derleth, Londres, Grafton Books, 1985.

LOVECRAFT, Howard Phillips, Omnibus 2-Dagon and other macabre Tales , introducción de August Derleth, Londres, Grafton Books, 1985.

LOVECRAFT, Howard Phillips, Omnibus 3-The Hunter of the Dark, introducción de August Derleth, Londres, Grafton Books, 1985.

LOVECRAFT, Howard Phillips, y otros, Tales of the Cthulhu Mythos , Londres, Grafton Books, 1988.

LUMLEY, Brian, Return of the Deep Ones , Londres, Penguin Books, 1994.

LUMLEY, Brian, The Clock of Dreams , Londres, Grafton, 1992.

LUMLEY, Brian, Dagon's Bell and other Discords , Londres, Hodder and Stoughton, 1994.

LUMLEY, Brian, The House of Cthulhu , Londres, Headline Book Publishing, 1991.

LUMLEY, William, Un extraño diario, revista Historias para no dormir n.º 7, Madrid, 1967.

MORRIS, Joseph, The Cthulhu Mythos: A Guide, publicación electrónica en Internet, www.sumiere-destanet.com, 1997.

SHEFFLER, Philip A., The H.P. Lovecraft Companion, Westport, Connecticut, Greenwood Press, 1977.

SMITH, Clark Ashton, The Book of Hyperborea , West Warwick, Necronomicon Press, 1996.

SMITH, Clark Ashton, Tales of Zothique , West Warwick, Necronomicon Press, 1995.

SMITH, Clark Ashton, The Dweller in the Gulf, West Warwick, Necronomicon Press, 1993.

SWEETSER W. "Arthur Lewesyn Jones Machen", en Dictionary of Literary Biography, volumen 36, editado por F. Staley. Detroit, Gale Research Company, 1985.

TURKLE Jim, (editor), Cthulhu 2000, Sauk City, Arkham House, 1995.

9.3 Bibliografía específica de interés

BETHREND, Steve, *SIDNEY RYER, Donald y HOFFMAN, Rah* (editores), Strange Shadows: The Uncollected Fiction and Essays of Clark Ashton Smith, Westport, Connecticut, Greenwood Press, 1989.

BERGLUND, Edward P. (editor), The Disciples of Cthulhu, Nueva York, DAW Books, Inc., 1976.

BURKE, Ambrose, Tales of Soldiers and Civilians, Nueva York, Lovell, 1981.

BLACKWOOD, Algernon, Tales of the Uncanny and the Supernatural, Spring Books, Londres.

BLEY, Norbert (compilador), August Derleth: A Bibliographical Checklist of his Writings, Sauk City, Wisconsin, Hawk & Whippoorwill Books, 1997.

BLOCH, Robert (con *H.P. LOVECRAFT*), Something about Cats and other Pieces, editado por August Derleth, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1949.

BLOCH, Robert, Strange Eons, Los Angeles, Pinnacle Books, 1979.

BRAIDLEY, Marion Zimmer, Witch Hill, Nueva York, Tom Deherty Associates, 1990.

BRENNEN, Joseph P., Scream at Midnight, Nueva York, Macabre House, 1973.

CAMPBELL, Ramsey, The Height of the Scream, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1973.

CAMPBELL, Ramsey, The Hungry Moon, Londres, Headline Book Publishing, 1988.

CAMPBELL, Ramsey, The Inhabitant of the Lake and Less Welcome Tenants, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1964.

CAMPBELL, Ramsey (editor), Superhorror, St. Martin's Press, 1976.

CARTER, Lin, Lovecraft: A Look Behind the Cthulhu Mythos, Nueva York, Ballantine Books, 1972.

CARTER, Lin, Dreams for R'lyeh, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1975.

CARTER, Lin, Lost Worlds, Nueva York, DAW Books, Inc., 1980.

CARTER, Lin (editor), The Spawn of Cthulhu, Ballantine Books, 1971.

CARTER, Lin, Thongor and the Wizard of Lemuria, Nueva York, Berkeley Publishing Corporation, 1969.

CHARLES Lin, *Visions from Yaddith, Mount Olive, Carolina del Norte, Charnel House Publishers*, 1998.

CHARLES Lin y SMITH Clark Ashton, *Weird Tales 1, Kensington Publishing Co. (Zebra Books)*, 1981.

CHARLES Lin y SMITH Clark Ashton, *Weird Tales 2, Kensington Publishing Co. (Zebra Books)*, 1981.

CHARLES Lin (editor), *Weird Tales 3, Kensington Publishing Co., (Zebra Books)*, 1981.

LESLIE M. y HOFFMAN C.E., Robert E. Howard, *San Bernardino, California, Berge Press*, 1987.

CHARLES J.L. (editor), *In Memoriam, Clark Ashton Smith Baltimore, Maryland, Anthem Press*, 1963.

CHAMBERS Robert W., *The King in Yellow, Nueva York, F.T. Neely*, 1895.

CHAMBERS Robert W., *The Maker of Moons, Nueva York, Putman*, 1896.

CHAMBERS Robert W., *The Slayer of Souls, Nueva York, Doran*, 1920.

CHAPPELL Fred, *Dagon, Hartcourt, Brace and World*, 1968.

CONOVER Willis, *Lovecraft at Last, Arlington, Carrollton Clark*, 1975.

CRITCHON Michael, *Eaters of the Dead, Nueva York, Alfred A. Knopf*, 1976.

DERLETH August, *A Praed Street Dossier, Sauk City, Wisconsin, Mycroft and Moran*, 1968.

DERLETH August, *Collected Poems, Sauk City, Wisconsin, Hawk & Whippoorwill Books*, 1997.

DERLETH August, *In Lovecraft's Shadow: The Cthulhu Mythos Stories of August Derleth, Sauk City, Wisconsin, Hawk & Whippoorwill Books*, 1997.

DERLETH August (editor), *Dark Mind, Dark Heart, Sauk City, Wisconsin, Arkham House*, 1962.

DERLETH August (editor), *Dark Things, Sauk City, Wisconsin, Arkham House*, 1971.

DERLETH August (editor), *Over the Edge, Sauk City, Wisconsin, Arkham House*, 1964.

DERLETH August (editor), *The Dark Brotherhood and Others, Sauk City, Wisconsin, Arkham House*, 1966.

DERLETH August y LOVECRAFT H.P., *The Lurker at the Threshold, Sauk City*,

Wisconsin, Arkham House, 1945.

DERLETH, August y LOVECRAFT, H.P., The Shuttered Room and Other Pieces , Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1959.

DERLETH, August y LOVECRAFT, H.P., The Survivor and Others, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1957.

DERLETH, August y LOVECRAFT, H.P., Travellers by Night, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1967.

DERLETH, August y LOVECRAFT, H.P., The Watchers Out of Time, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1972.

DUNSTANY, Lord, A Dreamer's Tale, Londres, Allen and Sons, 1910.

DUNSTANY, Lord, Tales of the Three Hemispheres, Boston, John W. Luce and Company, 1919.

DUNSTANY, Lord, The Sword of Welleran, Devin, Nueva York 1954.

FORI, Charles, The Book of the Damned, Ace Books, Nueva York.

FRIERSON, Meade y Penny (editores), H.P.L., Birmingham, Alabama, Meade and Penny Fiereson, 1972.

GRIFFIN, Charles L (editor), Shadows 2, Nueva York, Doubleday, 1979.

HARRIS, Daniel, Encyclopedia Cthulhuniana, Oakland, Chaosium Inc., 1994.

HORT, James William, Ebon Roses, Jewelled Skulls, Buffalo, Nueva York, Wierdbook Press, 1980.

HODGSON, William Hope, The House on the Borderland, Ace Books, Nueva York.

HOWARD, Robert E. YOTROS, Ghor Kin-Slayer , West Warwick, Necronomicon Press, 1997.

HOWARD, Robert E., The Hyborian Age, The Los Angeles- New York Cooperative Publications, Inc., 1938.

KING, Stephen, Night Shift, Nueva York, Doubleday, 1978.

KLEIN, J.E.D., The Ceremonies, Nueva York, Viking Press, 1984.

LONG, Frank Belknap, In Mayan Splendor, Sauk City, Arkham House, 1997.

LOVECRAFT, H.P., At the Mountains of Madness and Other Novels, editado por S.T. Joshi, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1985.

LOVECRAFT, H.P., Collected Poems, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1963.

LOVECRAFT, H.P., Dagon and Other Macabre Tales, editado por S.T. Joshi, Sauk

City, Wisconsin, Arkham House, 1987.

LOVECRAFT, H.P., *The Dunwich Horror and Others*, editado por S.T. Joshi, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1984.

LOVECRAFT, H.P., *Miscellaneous Writings*, editado por S.T. Joshi, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1997.

LOVECRAFT, H.P., *Selected Letters I, II, III, IV, V*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1980-1998.

LOVECRAFT, H.P., *The Shadow over Innsmouth, Pennsylvania*, Visionary Press, 1936.

LUMLEY, Brian, *Beneath the Moors*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1974.

LUMLEY, Brian, *Hero of Dreams*, Buffalo, Nueva York, W. Paul Gansey, Publisher, 1986.

LUMLEY, Brian, *Khai of Ancient Khem*, Nueva York, Berkley Publishing Corporation, 1980.

LUMLEY, Brian, *Iced on Aran and Other Dreamquests*, Buffalo, Nueva York, W. Paul Gansey, Publisher, 1991.

LUMLEY, Brian, *Mad Moon of Dreams*, Buffalo, Nueva York, W. Paul Gansey, Publisher, 1987.

LUMLEY, Brian, *Ship of Dreams*, Buffalo, Nueva York, W. Paul Gansey, Publisher, 1986.

LUMLEY, Brian, *The Burrowers Beneath*, Nueva York, DAW Books, 1974.

LUMLEY, Brian, *The Caller of the Black*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1971.

LUMLEY, Brian, *The Horror at Oakdeene*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1977.

LUSOFF, Richard A., *Lovecraft's Book*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1997.

MACHEN, Arthur, *Tales of Horror and the Supernatural*, Nueva York, Alfred A. Knopf, Inc., 1948.

MASTERSON, Graham, *The Manitou*, Los Angeles, Pinnacle Books, Inc., 1976.

MASTERSON, Graham, *The Revenge of the Manitou*, Los Angeles, Pinnacle Books, Inc., 1979.

McNULTY, Brian, *Satan's Mistress*, Nueva York, Carlisle Communications, 1978.

MERRILL, Abraham, *The Moon Pool*, Collier Books, Nueva York, 1966.

MOSE, Yozan Dirk W., *A Psychologist Looks at H.P. Lovecraft*, West Warwick, Richmond, Necronomicon Press, 1997.

- MAYER, Gary, *The House of the Worm*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1975.
- OFFUTT, Andrew J. (editor), *Swords against Darkness*, Kensington Publishing Co. (Zebra Books), 1977.
- PAGE, Gerald W., *Nameless Places*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1980.
- SHEA, Michael, *The Colour out of Time*, Nueva York, DAW Books, Inc., 1984.
- SHEA, Michael, *Fat Face*, Seattle, Axeloti Press, 1987.
- SHELL M.P., *Prince Zaleski and Cummings King Monk*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1997.
- SHELL M.P., *Xelucha and Others*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1997.
- SUTTON, David (editor), *Demons by Daylight*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1972.
- SIDNEYFRYER, Donald, *Songs and Sonnets Atlantean*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1976.
- SMITH, Clark Ashton, *Ebony and Crystal*, Auburn, California, Auburn Journal, 1922.
- SMITH, Clark Ashton, *Selected Poems*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1971.
- SMITH, Clark Ashton, *Spells and Philtres*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1958.
- SMITH, Clark Ashton, *The Abominations of Yondo*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1960.
- SMITH, Clark Ashton, *The Dark Chateau and Other Poems*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1951.
- SMITH, Clark Ashton, *The Double Shadow and Other Fantasies*, Auburn, California, Auburn Journal Press, 1933.
- SMITH, Clark Ashton, *The White Sybil*, Fantasy Publications, 1935.
- STOKER, Abraham, *The Lair of the White Worm*, Londres, Arrow Books, 1960.
- SUTTON, David A. (editor), *New Writings in Horror and the Supernatural*, Sphere Books, 1972.
- TERRY, Richard L., *Collected Poems*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1981.
- TERRY, Richard L., *The Winds of Zarr*, Albuquerque, New Mexico, Silver Scarab Press, 1971.
- TERRY, Richard L. (editor), *Tigers of the Sea*, Nueva York, Ace Books, 1979.

- WORGESSON, Roy (editor), *Chrysalis*, Kensington Publishing Co. (Zebra Books), 1977.
- WATGNER, Karl Edward, *Legion from the Shadows*, Nueva York, Baen Publishing Enterprises, 1988.
- WENDREY, Donald, *The Web of Easter Island*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1948.
- WENBATH, Stanley G., *The New Adam*, Chicago, Ziff-Davis, 1939.
- WENBERG, R. E. y BERGLUND, E. P., *A Reader's Guide to the Cthulhu Mythos*, Albuquerque, Silver Scarab Press, 1973.
- WENBERG, Robert E. y GREENBERG, Martin H. (editores), *Lovecraft's Legacy*, Nueva York, Tom Decherty Associates (Tor), 1990.
- WENBERG, Robert E., *The Devil's Auction*, Philadelphia, Owslick Press, 1988.
- WILSON, Colin, *The Mind Parasites*, Sauk City, Wisconsin, Arkham House, 1967.
- WILSON, Colin, *The Philosopher's Stone*, Nueva York, Crown Publishers, 1971.
- WILSON, Colin, *The Space Vampires*, Nueva York, Random House, 1976.
- WILSON, F. Paul, *The Keep*, Nueva York, William Morrow and Company, 1981.
- WILSON, Reger, *The Changing Land*, Nueva York, Ballantine Books, 1981.

Lovecraft, op. cit., pp. 300-301.